SEEK THE WATER OF LIFE

CRYSTAL CHRONICLES

OFFICIAL COMPLETE GUIDE

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
公式コンプリートガイド

ファミ通
責任編集

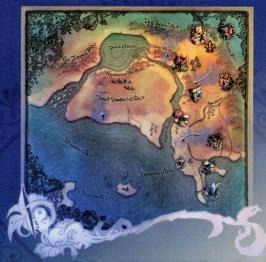
SEEK THE WATER OF LIFE

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

OFFICIAL COMPLETE GUIDE

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
OFFICIAL COMPLETE GUIDE

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
公式コンプリートガイド

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル　公式コンプリートガイド

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル

―ミルラのしずくを求めて旅立つ―

僕たちの住む世界は瘴気という
汚れた空気に包まれている。
まだ僕たちのお爺ちゃんも、
そのまたお爺ちゃんも生まれていないころは
その瘴気に触れてしまっただけで
人は生きていけなくなってしまったという……。
なぜこんなものが世界に
充満しているのか誰も知らない。
でも、いまの僕らは瘴気から
自分たちを守る方法を知っている。

それはクリスタルの放つやさしい光。
小さな村には小さなクリスタル。
大きな村には大きなクリスタル。
クリスタルの光は僕や家族や友だちの生活をやさしく包み込んで、
瘴気から守ってくれる。
村のみんなはクリスタルに身を寄せ合って暮らしているのだ。

けれど、クリスタルの光は永遠に放たれるわけじゃない。
時が経つごとに、その輝きは弱く小さくなってしまう。
輝きを取り戻すには年に一度、
ミルラのしずくで清める必要があるんだ。
そしてクリスタルを清める夜は、
村で盛大なお祭りが開かれる。
一年中でいちばん楽しい日だ。
強い輝きを取り戻したクリスタルは、
またやさしく村を包んでくれる。

ただやっかいなことに、
ミルラのしずくが採取できるミルラの木は、
どこにでもあるってものではないんだ。
ときには洞窟の奥深く、ときには山の向こう、
そしてときには海を越えながら、
木を探し水を授かりに行かなければならない。
しかもその道中には恐ろしい
魔物や罠がいっぱいなんだ。
魔物たちも知っている。
「木の側にいれば、獲物（キャラバン）が
やってくる」ということを……。
だからミルラのしずくを集めるのは命がけなんだ。

そこで僕らの世界の村では、
毎年それぞれの村から
クリスタル・キャラバンと
呼ばれる若者たちを選び、
1年がかりでミルラのしずくを探して
集める旅に送り出してきた。
旅の途中でクリスタルケージを
持っているキャラバンとすれ違ったなら
彼らもきっとミルラのしずくを
集めているんだろう。

旅といっても、クリスタル・キャラバンのそれは、
もう冒険に近いくらい危険と謎に満ちている。
大きな世界の片隅にある小さな村の
クリスタル・キャラバンに、僕は今年選ばれた。
村長がいうには、勇気あるキャラバンは
瘴気の謎を解くことができ、
しかも伝説の大クリスタルに近づけるらしい。
そんな話を聞いてしまった夜は
ワクワクして眠れるはずがなかった。

さぁ、冒険の準備をしよう。
まずは長旅の荷物を運ぶための馬車と、
それを引く少し変わった馬。
おとなしいけど、いざというときの眼光は
魔物を退けるといわれている。
そして僕の好物がギッシリ詰まったリュックと、
村から出た僕らを
瘴気から守ってくれるクリスタルケージ。
そしていちばん大事な、
いっしょに旅をするモグや仲間たち。

そして僕らは出発する。
父さんや母さん、兄が妹が見送ってくれた。
きっと帰ってくるから、そのときには話してあげるよ
冒険記『クリスタルクロニクル』に書きつづった
僕たちの物語を。

そしてクリスタル・キャラバンの旅は始まった ……。

Contents

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
オフィシャルコンプリートガイド

Characters Guide

序章　キャラクターガイド

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
OFFICIAL COMPLETE GUIDE

INTRODUC-
TION

Characters Guide

キャラクターの紹介

まず『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル(以下FFCC)』に登場する4つの種族を詳細に解説していく。各種族の違いを把握し、個性を活かした戦略を考えよう。

『FFCC』に登場するキャラクターたち

ゲーム開始時にプレイヤーが選択できる種族は4種類。種族によって能力の初期数値に差が出るほか、必殺技の射程距離や魔法の詠唱時間といった数値には現われない個性もある。そのため、キャラクターの種族によって戦い方も変化したり、マルチモード(P212参照)の場合は、それぞれの役割分担も決まってくるはずだ。

彼らの特徴を活かすためにもプレイヤーは、各種族の違いを理解したうえで旅を続けていく必要がある。ここでは各種族の特徴を、データやイラストと合わせて紹介していくので、キャラクターメイキングや使用キャラクター選択時の参考にしよう。

⬆ゲーム開始時、プレイヤーはまずキャラクターの種族を決める。各種族の長所を活かして戦うほか、欠点もカバーできるようになりたい。

キャラクターデータの見方

P012からそれぞれの種族の特徴や基本的な戦い方を紹介していくので、ここでページの見方を説明しておこう。各種族の特徴などを6項目に分類して解説しており、個性や得意、不得意も理解しやすいだろう。できるだけすべての種族を使いこなせるようになっておきたい。

① 種族の説明
性格の傾向や、おもな居住地、種族単位での歴史的背景など。

② こうぶつ
「こうぶつ度」初期値。高いほどHP回復量が多い。「こうぶつ」ごとの効果はP062を参照。

③ 能力の特徴
キャラクターの基本値と初期装備状態での能力値を掲載。戦い方のヒントなども解説している。

④ 戦闘での特徴
必殺技の射程距離や魔法の詠唱時間、防御アクションなど、数値に現われない能力を解説。

こうげき
通常攻撃と必殺技の射程距離について。

ぼうぎょ
防御アクションの特徴について。

まほう
魔法の詠唱時間と効果範囲について。

⑤ キャラクターの特徴
各能力をふまえたうえで、その種族でプレイする場合の基本戦術を解説。

⑥ キャラクターの外見
キャラクターメイキング時に選択できる外見。どの種族も男女それぞれ4種類。

キャラクターをつくろう!

「はじめから」を選択してプレイを開始した場合、オープニングイベント後にプレイヤーの分身となるキャラクターを作成することになる。ワールドマップのメニューで「冒険にでる」を選択すると、「パーティのメンバーを決めてください」と表示され、ここで「なし」と表示されている箇所を選択するとキャラクターメイキング画面へと移る。作成手順は右のチャートのとおり。最大8人までキャラクターを作成することが可能だ。

キャラクターメイキングの手順

1 名前を決める
名前は最大7文字まで入力可能。

2 性別を決める
性別によって外見は変化するが、能力に差はない。

3 種族と外見を決定する
P012からの種族ごとの特徴を見て慎重に選ぼう。

4 親の職業を決める
親の職業によって実家の場所や利用できる施設が異なる。

キャラクターの成長

『FFCC』では、キャラクターの成長を経験値やレベルでは表わさない。アーティファクトと呼ばれる魔法の力が宿ったアイテムを手に入れることで、各能力が上昇しキャラクターが成長していくのだ。

アーティファクトはダンジョンで戦利品として入手できる。ただし、ひとつのダンジョンをクリアしたときに手に入れられるのはひとつだけだ。また、同じアーティファクトはふたつ以上得ることができない。種族による長所を伸ばすなど、計画的なキャラクター育成を心がけよう。

←アーティファクトを数多く取得していくことが、キャラクターの成長につながる。

親の職業による違い

キャラクターメイキング時に選択した親の職業によって、キャラクターの実家が営む商売が決定する。職種は右表の8つ。そして家族との相性(P054参照)によっては、実家で扱うアイテムの値段が安くなったり、作物の収穫量が増えたり、といった変化が生じてくるのだ。

まだゲームに慣れていないときは「かじ屋」「さいほう屋」といった装備品を合成できる職業を選んでおくと、攻略が多少楽になるはずだ。なお、新たにキャラクターを作成する場合、すでに選択されている職業につくことはできない。

←親の職業の選択画面。決定後に変更することはできないので慎重に。

各職業の特徴

職業	特徴
かじ屋	武器や防具の合成をすることが可能。
さいほう屋	アクセサリの合成が可能。
農家	「こむぎのたね」を送ると「こむぎのたば」がもらえる。
牛飼い	ニクをもらうことができる。
こなひき	「こむぎのたね」を送ると「こむぎこ」がもらえる。
漁師	「さかな」をもらうことができる。
商人	アイテムの売買が可能。
錬金術師	武器や防具のレシピをもらうことができる。

職業によって変わるティパの村の実家の位置

争いごとを好まない温の民

クラヴァット

Clavat

キャラバンの調停役

争いごとを仲裁するためには自己犠牲さえいとわない温厚な種族。非常に穏やかな性格なので、キャラバンをまとめ上げるリーダーに最適だ。彼らの多くは、ティパの村やファム大農場で生活を営んでいる。

こうぶつ favorite food

「こうぶつ度」の上位をくだものが独占。野菜や肉類よりも甘みたっぷりのくだものがお気に入りだ。なかでも大好物は「しましまりんご」。甘さのなかに酸味の利いたバランスが、調和を重んじるクラヴァット好みなのかも。

こうぶつ度

- しましまりんご
- すずなりチェリー
- にじいろぶどう
- ほしがたにんじん
- ひょうたんいも
- まんまるコーン
- ニク
- さかな

Type 打たれ強い回復役

能力はバランスが取れていて欠点がない。その反面、長所がないとも言うことができ、計画的にアーティファクトを取得していかなければ器用貧乏なタイプに陥りやすい。「まほう」と「ぼうぎょ」はそこそこ高め。その双方を伸ばしていこう。バランスがいいのでシングルモードでオススメの種族だが、その場合はとくに「ぼうぎょ」を高くしておきたい。またマルチモードでも、打たれ強い回復役としてパーティになくてはならない存在となるだろう。

「こうげき」の特徴

攻撃に使用する武器は剣。攻撃範囲は比較的広いが、必殺技の射程距離は短めだ。そのため、必殺技よりも通常攻撃をメインに戦うといい。

←剣を振るうアクションはスキが小さく、通常攻撃に向いている。また、コンボもヒットしやすいのが特徴といえる。

「まほう」の使いやすさ

魔法の射程距離は比較的長く、詠唱時間も短い。攻撃魔法を連発するのは難しいが、回復役としての適性の高さは全種族中でもトップクラス。

←魔法の射程距離はわりと長め。後方から前線の味方を回復するのにも、敵に攻撃魔法を仕掛けるのにも適している。

「まもる」のアクション

クラヴァットが防御に用いる装備品は盾。敵の攻撃を盾で受け止めれば、ダメージを完全に無効化することができる。

←盾を前面に突き出して、敵の攻撃を受け止める。ただし魔法攻撃を防ぐことはできないので覚えておくように。

能力で見るキャラクターの特徴

基本的には後衛で回復に専念するのがベスト。ただし、シングルモードでプレイする場合、またはマルチモードでも人数が少ないときや前衛役がいない場合は、高い「ぼうぎょ」を活かして前線に立とう。その際は、まず攻撃魔法を仕掛けてから間合いを一気に詰め、コンボを叩き込むのが基本戦術となる。

Variation キャラクターの外見

選択可能な「がいけん」は、いずれも冒険者としてもっともオーソドックスな見た目をしている。動きやすさと防御力の高さを兼ね備えており、非常に機能的。それでいて、性別を問わず髪型はファッショナブルなものが多い。人当たりのいいクラヴァットは、初対面の相手にも好印象を与える外見だ。

血の気の多い誇り高き武の民

Lilty リルティ

戦闘のスペシャリスト

かつて大陸の覇者だった種族。血の気は多いが、さっぱりした性格でほかの種族からも信頼されている。腕っぷしの強さから戦闘を任されることも多い。おもにアルフィタリア城に居住し、世界商業の中心をになっている。

favorite food

肉体派のリルティは、高タンパクの「ニク」が大好物。それに続くのが「ひょうたんいも」「まんまるコーン」「ほしがたにんじん」の3つで、栄養バランス重視の「こうぶつ度」といえよう。反面、くだものはそれほど好きではい。

こうぶつ度

- ニク
- ひょうたんいも
- まんまるコーン
- ほしがたにんじん
- さかな
- にじいろぶどう
- すずなりチェリー
- しましまりんご

Type 接近戦を究めろ！

「まほう」の数値は全種族中で最低の10だが、「こうげき」と「ぼうぎょ」はどちらもトップ。高い攻撃力と防御力を活かし、接近戦で魔物を打ち倒すのがリルティの役割だ。

「こうげき」と「ぼうぎょ」を伸ばすのは当然として、HPを増やすことも優先していきたい。また、敵に接近する機会が多いだけに、HP回復手段を確保しておくことも重要。ケアルの詠唱には時間がかかるので、回復アイテムの使用がオススメだ。

「こうげき」の特徴

槍を振るうのがリルティの攻撃手段。攻撃範囲は広く、攻撃を当てやすい。また必殺技の射程距離も長いため、前衛を任せるには最適だ。

←槍は攻撃を当てやすいだけでなく、近接する2体の敵を同時に攻撃することもできるので、非常に使い勝手がいい。

「まほう」の使いやすさ

射程距離が短いうえに詠唱時間も長いため、魔法による攻撃はとにかく苦手。回復にケアルを使う場合は近くに敵がいない場所に移動したい。

←魔法だとあまり遠くの敵を攻撃することはできない。攻撃魔法を使うなら、動かない敵や移動の遅い敵を狙うようにしよう。

「まもる」のアクション

クラヴァットの盾と同様に、籠手で敵の攻撃を防いでダメージを無効化する。ただし、クラヴァットと同様、敵の魔法攻撃を防ぐことはできない。

←腕に装備した籠手で身を守る。これで真正面からの攻撃を無効化することが可能だ。側面と背面は無防備なので注意。

能力で見るキャラクターの特徴

敵に接近し、コンボでくり返し攻撃するのが基本。攻撃回数を増やすためにも、できるだけ敵に張りついていたい。敵の動きをよく見て、攻撃してきそうなら「まもる」に切り替えると攻撃をブロックできる。なおHP残量が少ない、もしくは回復アイテムが少ない場合は、必殺技を使ったヒット&アウェイで対応しよう。

Variation キャラクターの外見

堅牢な鎧をまとっているのがリルティの外見すべてに共通した特徴。小さな体を重厚な鎧で包んだ様は、どこかコミカルな印象だ。しかし、周りの目を気にせず実用性を重んじるあたりは、武の民リルティならでは。なかでも「なべあたま」は非常に特徴的で、ぜひ一度は見ておきたい。

魔法の達人

かつて武力で大陸を支配したリルティに、魔法で対抗した種族。世界の事象に関する豊富な知識を持ち、魔法を得意とする者が多い。民の多くはシェラの里でひっそりと暮らし、多種族との交流はあまり活発ではないようだ。

こうぶつ favorite food

一番の好物は「ほしがたにんじん」で、次に「まんまるコーン」が続く。肉類やくだものよりも野菜が好みで、全種族のなかでもわりとベジタリアン（菜食主義者）なほうだ。ただし野菜のなかでも「ひょうたんいも」はやや苦手な模様。

こうぶつ度

- ほしがたにんじん
- まんまるコーン
- さかな
- すずなりチェリー
- にじいろぶどう
- ニク
- ひょうたんいも
- しましまりんご

Type 魔法攻撃を活かそう

能力の初期値は、「こうげき」「ぼうぎょ」ともに全種族中で最低。しかし「まほう」はトップの15で、「智の民」と称されるだけのことはある。遠距離からの魔法攻撃が基本戦術となるので、「まほう」を優先的に伸ばしたい。また、多くの魔法を使用できるようにするため、アーティファクトでコマンドスロット(P032参照)も増やそう。ただし、ダンジョンで魔石を入手するまでは、苦戦する可能性が高い。万一に備え、「フェニックスのお」は常備させておきたい。

※「こうげき」の特徴

ユークが使うハンマーは、振りかぶる動作が大きく、攻撃を当てにくい。また必殺技の射程距離は短く、溜め時間も長いので、攻撃には不向き。

⬅ハンマーを振り下ろすので、攻撃範囲は広くない。そのため同時に複数の敵に当てることは至難である。

※「まほう」の使いやすさ

射程距離の長さ、詠唱時間の短さともに全種族中でトップ。その長所を最大限に発揮するためにも、攻撃は魔法中心で組み立てていきたい。

⬅遠く離れた敵にも魔法攻撃が可能。この射程距離の長さは、回復魔法を使うときにも大いに役立つのだ。

※「ぼうぎょ」のアクション

体を半透明にして攻撃を回避する。「ぼうぎょ」中は魔法を含めたあらゆるダメージを受けることがなく、完全な無敵状態となる。

⬅ピンチに陥ったら、すかさず「ぼうぎょ」を。敵の攻撃は半透明になったユークをすり抜ける。完璧な防御だ。

能力で見るキャラクターの特徴

敵と距離をおいて魔法攻撃を仕掛けるのが基本的な戦い方となる。とくにゲーム中盤以降、魔石を拾わなくても魔法が使用できるようになるアーティファクトのリングを入手すると、攻略はグッと楽になるだろう。ただし打たれ弱い点を考慮し、敵の攻撃を冷静に見て「ぼうぎょ」することも忘れずに。

Variation キャラクターの外見

顔全体を大きな兜で覆っているため、表情を読みとることができない。しかし不気味な印象を受けないのは、愛らしい毛がふさふさした手や、愛嬌のある背中の小さな羽のおかげか。魔女が履くようなつま先のとがった靴を履くのが、ユークたちのオシャレポイントだ。

男

ものぼーん　いがいが　あろまへっど　くろまどう

己を第一に考える我の民

セルキー

Selkie

華麗なる盗賊

非常に身のこなしが軽い種族。それをいいことに盗賊になる者が多く、また利己的な性格のため、他種族から嫌われている。ルダの村を拠点とするが、利害さえ一致すればどの種族ともキャラバンを組むだろう。

こうぶつ favorite food

リルティと同様に「さかな」と「ニク」が「こうぶつ度」の上位を占めるいっぽうで、野菜は全般的に得意ではない。機敏な彼らは、太古から農業よりも狩猟を生業としてきたことが、今日の味覚に反映されているのかもしれない。

こうぶつ度

- さかな
- ニク
- しましまりんご
- にじいろぶどう
- すずなりチェリー
- ほしがたにんじん
- まんまるコーン
- ひょうたんいも

Type ヒット＆アウェイ戦法

クラヴァット同様にバランス型だが、こちらはやや通常攻撃向き。とはいえ、リルティほど「ぼうぎょ」は優秀でない。攻撃したら敵から離れ、必殺技を使いながら動き回るヒット＆アウェイ戦法がオススメ。そのため、一撃の攻撃力を向上させる「こうげき」を早めに上昇させておきたい。軽快な体さばきが要求される戦法なので、操作方法に慣れた上級者向けの種族と考えたほうがいい。その分、使いこなせれば優れた戦力になること間違いなしだ。

初期値
こうげき 22（基本値 7）
まほう 12
ぼうぎょ 21（基本値 6）

※「こうげき」の特徴

セルキー最大の特徴は、必殺技の射程が長く、溜め時間も非常に短い点にある。敵と距離を取り、中距離から必殺技を駆使してダメージを与えよう。

←使用する武器はラケット。攻撃範囲はクラヴァットが用いる剣と同様で、攻撃アクションのスキも小さい。

※「まほう」の使いやすさ

「まほう」は特別苦手というほどではないが、詠唱時間はやや長く、射程距離も短め。あくまで補助にとどめ、必要なときだけ使うようにしたい。

←詠唱に要する時間はやや長めだが、ストレスを感じるほどではない。ボス戦での回復役などを任せなければ問題ないだろう。

※「ぼうぎょ」のアクション

セルキーの「ぼうぎょ」はバック宙で敵の攻撃を回避する。敵の攻撃をよく見ておかないと、うまく回避しきれないのでタイミングをつかもう。

←キャラクターの足元に、円形のポジションマークが表示される。この円の半分ほど後方にバック宙で身をかわすのだ。

能力で見るキャラクターの特徴

離れた位置から必殺技を連発するのが基本戦術。ただしこれは少しずつ敵にダメージを蓄積させていく戦い方のため、「こうげき」を上げておかないと長期戦になりやすい。複数の敵を相手にするのは苦手なので、1体ずつおびき出して各個撃破を心掛けよう。手早く敵を倒すことより、ダメージを負わない戦いを重視したい。

Variation キャラクターの外見

非常に軽装で、身を守る防具は最低限にとどめている。運動性を重視した装備といえよう。しかしそのため、男女問わずスマートなボディラインが強調されていて、全種族中もっともファッショナブルな印象を受ける。また髪型もバリエーション豊かで、華やかな雰囲気を出している。

男

女

Characters Guide

この世界に住む人々

旅の途中で、キャラバンはさまざま人と出会うだろう。冒険を手助けとしてくれる者、悲しい運命を背負った者など……。彼らとの触れあいは、旅の日記に彩りを添えてくれる。

個性豊かなキャラクターたち

プレイヤーたちのキャラバンと同じように、ほかの街や村にもキャラバンが存在する。街道上で彼らと遭遇すると、冒険についてのアドバイスをくれたり、アイテムをゆずってくれたりもする。だが、世の中はすべてが善人とは限らない。ときには騙され、アイテムを盗まれることもあるだろう。悔しいだろうが、そうした経験もキャラバンの大事な思い出になってくれるはずだ。

ティパの村のローラン村長夫妻

仲むつまじい老夫婦。旅のはじまりにはキャラバンにアドバイスをしてくれる。

ひとり旅を手伝ってくれるモーグリ。モーグリは瘴気の中もヘッチャラなのだ。

放浪の旅を続けているモーグリ。戦い方のコツなどを教えてくれる。

しましま盗賊団
Shima Shima Thiefparty
街道でキャラバンを待ち伏せ、こっそりアイテムを奪っていくコソドロ集団。
Gardy
ガーディ
各地を転々としては人々を騙す詐欺師。どこか憎めないところがある。
黒騎士
Black Knight
世界中に武勇を轟かせている騎士。ある日、マール峠のキャラバンを襲うが……。
緑色の巨体が特徴的な幻の種族。とある街で深い眠りについている。
Carbancle
カーバンクル

シェラの里
のキャラバン
Shella Village Caravan
面倒見のいいキャラバン。自らがリルティであることを誇りに思っている。
アルフィタリア城
のキャラバン
Arfitaria Castle Caravan
モンスターを研究しているユークの民。モンスターの情報を教えてくれる。
素材を集めて、鍛冶をしている。アルフィタリア城のキャラバンと仲が悪い。
Mari Peak Caravan
マール峠
のキャラバン
穏和なクラヴァットの一団。農耕についてのあれこれをアドバイスしてくれる。
サバサバしているルダ村のふたり組。街道でケンカする姿をよく見かける。
ファム大農場
のキャラバン
Fum Plantation Caravan
ルダの村
のキャラバン
Ruda Village Caravan

System Guide

第一章　システムガイド

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
OFFICIAL COMPLETE GUIDE

CHAPTER 1

System Guide 01

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
『FFCC』の世界

キャラバンの目的は世界を覆う瘴気から村を守るため、ミルラのしずくを集めること。その目的を果たすためには、いったいどうすればいいのか？　旅に出るまえにゲームの進行を理解しておこう。

キャラバンの目的

System Guide 01

キャラバンの旅は、辺境の半島にあるティパの村から始まる。故郷を離れたプレイヤーのキャラバンは、ミルラのしずくを求めて各地を訪れることになるだろう。村のクリスタルを清めるのに必要なしずくは3滴。1本のミルラの木からは、しずくは1滴しか採取できない。つまり、3つのミルラの木を巡るのがキャラバンに課せられた使命なのだ。そして3滴のしずくを集めてクリスタルケージを満たすと、キャラバンはティパの村へと自動的に帰郷。そこでクリスタルを清める祭りが執り行なわれ、1年が終了する。そして翌年以降もしずくを求めて冒険するのが、ゲームの流れである。

⬆ティパの村のクリスタルを見上げる主人公。クリスタルを清め、村を瘴気から守るため、ミルラのしずくを求めて旅立っていく。

「ミルラのしずく」を手に入れる旅

クリスタルケージをしずくで満たし、それを使って年に一度クリスタルを清める。この大きなサイクルでゲームは進行していく。

ミルラのしずく入手法

ミルラのしずくを手に入れるためには、世界に点在するダンジョンを攻略する必要がある。なぜならば、しずくを採取できるミルラの木はダンジョンの最深部にあるからだ。ダンジョン攻略の具体的な手順は、以下に示すとおり。ゲームの基本的な流れとなるので、しっかりと把握しておこう。ただし、1度ミルラのしずくを採取すると、その後1年間は同じミルラの木からしずくを採取することはできない。つまり同じダンジョンを攻略し続けていても、しずくを溜めることはできないのだ。常に新しいダンジョンを探索するように旅を続けていくことが重要なのである。

Step 1 ワールドマップで探索するダンジョンを決める

ワールドマップは世界を移動するための画面。プレイヤーは、ここでキャラバンの進路を決め、探索するダンジョンを選択する。マップ上でダンジョンまで移動すれば、そのダンジョン内にあるミルラの木からしずくが採取可能かどうか表示されるので、挑戦する前には忘れずにチェックしておこう。採取可能な場合は、ダンジョン名の上に表示される木のマークが緑色で、不可能な場合は木が灰色で表示されるのだ。

⬅ワールドマップはキャラバンで移動。どこに向かうか目的地を選択しよう。

Step 2 フィールドマップを探索する

ワールドマップで街やダンジョンに入ると、画面はキャラクターを操作するフィールドマップに切り替わる。マップ内をくまなく探索すればアイテムや情報を集めることも可能だ。また、ダンジョンは仕掛けや特定の通路によって、マップが複数のエリアで構成されている。その最深部にはミルラの木があるが、そこまでの道中にはモンスターが出現し、キャラバンの行く手を阻む。慎重に探索を進めよう。

⬅フィールドマップではキャラクターを操作する。エリア内をくまなく歩こう。

Step 3 ダンジョンのボスを倒して「ミルラのしずく」ゲット!!

ダンジョンの最深部にあるミルラの木の前には、ボス・モンスターが待ち構えている。どのダンジョンのボスも強敵だが、倒さない限りミルラのしずくを採取することはできない。なお、ボス戦終了後に郵便配達のモーグリがキャラバンを訪れる(P052参照)。この時点でしずくが3滴に満たない場合はワールドマップに戻って旅を続けることになるが、クリスタルケージが満タンになった場合は自動的にティパの村へと戻る。

⬅苦労して手に入れたミルラのしずく。村人の喜ぶ顔が目に浮かぶようだ。

プレイのための基礎知識

『FFCC』を遊ぶときは、テレビ画面以外にゲームボーイアドバンス(以下GBA)の画面を見ながらプレイすることもある。それぞれの画面でどのような情報を見ることができるかを理解しておこう。

画面の見方

System Guide02

『FFCC』の画面は、大きくわけてワールドマップとフィールドマップの2種類がある。

ワールドマップでは、キャラバンの移動が行なえるほか、経過年数や今いるエリアの名前といったゲームの進行状況の確認が可能となっている。画面右下のクリスタルケージでは、現在のケージの属性をチェックすることも可能だ。また、ワールドマップ上の街やダンジョンにキャラバンを移動させてAボタンを押すと、その場所のステータスが表示され、入るかどうかを選択できる。

街やダンジョンに入ると、画面はフィールドマップに切り替わり、その内部を探索できるようになる。ダンジョンをクリアしたり、出入り口から出ると、ワールドマップに戻る。

ワールドマップ

エリア名

地域の名称を表示。瘴気ストリーム(P029参照)を通過したり、船で移動してエリアが変われば、エリア名も変化する。

経過年数

ゲーム開始からの経過年数。ミルラのしずくを3滴集めると1年が経過する。年数によって構造の変わるダンジョンもある。

クリスタルケージ

クリスタルケージに集めたしずくの量を表示。ケージの属性が火属性の場合は赤、水属性の場合は青、風属性の場合は緑、土属性の場合は黄色に光る。

フィールドマップ

キャラクター名・HPゲージ

キャラクターの名前とHPを表示。プレイヤーのHPはハートで表示されている。なお、ハートは最大8つまで増える。

アクションコマンド・サブコマンド

アクションコマンドはAボタンで実行。サブコマンドはアクションコマンドの下に表示されたときのみ実行できる。

瘴気の境目

ケージの力で守られている場所と瘴気の境目。ここを越えると瘴気によるダメージを受ける。線の色はケージの属性で決定。

ターゲットリング

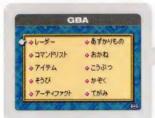
必殺技や魔法を使うときに出現。ターゲットリング表示中は移動ができず、十字ボタンかコントロールスティックでリングを操作する。

ゲームボーイアドバンス(GBA)の接続

System Guide02

『FFCC』はひとりでプレイするシングルモードのほかに、最大4人でプレイできるマルチモードがある。これはゲームキューブ(以下GC)に人数分のGBAを接続し、それをコントローラーとして遊ぶモード。ふたり以上から遊ぶことができ、友だちと協力しながらゲームを進めることが可能だ。ちなみにシングルモードの場合、操作はコントローラーで行なうが、このときコントローラーポート2にGBAを接続しておくとダンジョン内でのレーダーとして利用できる。

マルチモードの接続

マルチモードでは、GBAの画面にステータスなどキャラクターごとの情報が映し出される。テレビだけでなく、GBAも見てゲームを進めよう。

Column ダンジョン内でのGBA画面

ダンジョンに入ると、GBA画面には各種レーダーが表示される。レーダーには「地形レーダー」「モンスターレーダー」「スカウター」「トレジャーレーダー」の4種類があり、シングルモードまたはふたりプレイのマルチモードでは「地形レーダー」と「モンスターレーダー」のふたつが、3人以上のマルチモードではすべてのレーダーがランダムで表示される。進行ルートやモンスター情報の確認に役立てよう。

⬆キャラクターの周囲のマップが見られる「地形レーダー」。マルチモードでの道案内や進行ルートの確認に便利。

⬅宝箱の位置がわかる「トレジャーレーダー」。宝箱はピンク色の◆で表示される。

➡「モンスターレーダー」には、周囲のモンスターが×印で表示される。

⬅モンスターのHPや弱点は「スカウター」でチェック。仲間に教えてあげよう。

System Guide 03

ワールドマップの歩き方

ワールドマップ上に点在する街道や海上を馬車で移動するのが基本的な移動手段。また、キャラバンの人員編成やセーブなどはワールドマップでしかできないので、覚えておこう。

キャラバンの移動手段

ワールドマップ上の街道を移動するには馬車を使う。馬車から出ている矢印で進みたい方向を選択すると、キャラバンは移動を開始する。ただし、馬車で移動できるのは陸上のエリアだけで、川や海などの水上移動には船を利用しなくてはならない。船はティパの港とジェゴン川から乗ることができ、馬車では進入できないエリアにも移動できるが、一回利用するごとに船賃を支払わなければならない。移動は計画的に行なうこと。

←街道を移動しているとイベントが起きることがある。なかにはストーリーの進行に関わる重要なイベントもある。

馬車

もっともポピュラーな移動手段。フィールドマップのほとんどの場所は馬車で行くことができる。

船

最初から利用できるのではなく、3年目にジェゴン川から乗れるようになる。行き先も年々増える。

Column ワールドマップのメニュー一覧

ワールドマップ画面でBボタンを押すと、メニュー画面が表示される。この画面では5種類のメニューが選択可能。キャラバンの人員編成やゲーム環境の変更、セーブなど、旅には欠かせない重要なものばかりなのだ。

冒険にでる

冒険に出るキャラクターを選ぶ。新規にキャラクターを作りたい場合は、「なし」を選択すると作成可能。ひとつのキャラバンで最大8人まで登録できる。

日記

いままでの出来事が書かれている冒険記。イベントが発生したあとに記述されるページを読めば、そのイベントの全容を把握することができる。

ともだちをよぶ

プレイ中のデータに、別のデータからキャラクターを呼ぶためのコマンド。メモリーカードスロットBに挿してあるメモリーカードのデータから移動する。

セーブをおこなう

現在の状態をセーブする。ひとつのメモリーカードにつき、4つまでデータを保存することが可能。データを上書きすると、以前のデータは消えてしまう。

オプション

ゲームに関する設定が変更可能。「ポジションマーク」「サウンド出力」「BGMボリューム」「SE(効果音)ボリューム」「GBAカラーバランス」の5つの項目がある。

キャラバンの行く手をさえぎる瘴気ストリーム

瘴気ストリームを通過するために

ワールドマップ上には瘴気ストリームと呼ばれる瘴気の吹き溜まりのようなトンネルがある。普通の場所よりも瘴気が濃いため、通り抜けるためには一定の手順を踏む必要があるのだ。

ここで大事なのが瘴気ストリームとクリスタルケージの属性。たとえば瘴気ストリームの属性が火の場合、クリスタルケージの属性が火以外だと、瘴気ストリームにはじき飛ばされてしまい前へ進むことができない。通過するためには、両方の属性を同じにする必要があるのだ。瘴気ストリームの属性が火なら、クリスタルケージの属性を火に変えると、トンネルを通行できるというわけだ。

瘴気ストリームと4つの属性

瘴気ストリームとクリスタルケージには、火、水、土、風の4つの属性がある。このうち、瘴気ストリームの属性は1年ごとに右図のように推移していくため、同じ属性の瘴気ストリームが同時に2ヵ所以上で存在することはない。

また、クリスタルケージの属性はダンジョンのなかでも効果を発揮する。ケージの属性が火属性の場合は、炎の攻撃に対する耐性(P042参照)がプラスされ、同様に水属性の場合は冷気耐性が、風属性の場合は雷耐性が、土属性の場合は毒と石化の耐性がそれぞれ加えられる。

Column クリスタルケージの属性を変える方法

クリスタルケージの属性を変更する方法はふたつある。ひとつはワールドマップ上でクリアしたダンジョンに移動し、その場で属性を変更する方法。クリアしたダンジョンへ行くと、ダンジョンに入るか、クリスタルケージの属性を変えるかを選択できる。ただし、なかにはクリア後でもクリスタルケージの属性変更ができないダンジョンもある。

もうひとつはダンジョンの中にあるホットスポット(P035参照)で変更する方法。ホットスポットにクリスタルケージを置けば、ホットスポットの色に対応した属性に変更できる。赤は火属性、青は水属性、緑は風属性、黄色は土属性にそれぞれ変化する。

クリアしたダンジョン

←ゴブリンの壁ではダンジョンに入る前から、火か土の属性に変更できる。

ホットスポット

←ホットスポットを利用すれば、入口まで戻れるテレポの魔法も使える。

System Guide 04

フィールドマップの歩き方

ワールドマップはキャラバンがまとまって移動していたが、フィールドマップでは個々のキャラクターが自由に移動できるようになる。ダンジョンや街など、フィールドマップでの操作方法を学ぼう。

街とダンジョンのコマンド

System Guide04

フィールドマップでは、直接キャラクターを操作して移動を行なう。戦闘や会話、買い物といったアクションもキャラクターごとにコマンドを選択し、自由に行動することが可能だ。

ただし、街とダンジョンでは使用できるコマンドに大きな違いがある。街では住人との会話や買い物には欠かせない「はなす」「しらべる」といったコマンドが表示されるが、ダンジョンでは「たたかう」「まもる」などの戦闘用のコマンドを自ら選択して戦うことになる。以下に街とダンジョンのそれぞれで使用可能なコマンドの一覧をまとめてみたので、両者の違いを確認しておこう。

コマンド一覧

フィールドマップ

Town
街

Aボタン　はなす／しらべる
人や立て札などの対象の前へ移動し、Aボタンを押すと「はなす」か「しらべる」を実行できる。

Bボタン　ひろう
フィールドに落ちているアイテムを拾うことができる。なにかを発見したら、近づいてBボタンだ。

Aボタン　アクションコマンドの実行
アクションコマンド選択中のコマンドを実行する。Aボタンを押し続けると、魔法や必殺技を溜め始める。

L・Rボタン　アクションコマンドの変更
アクションコマンドを切り替える。アクションコマンドの内容や並び順は、コマンドリストで変更できる。

Bボタン　サブコマンドの実行
近くに物がある場合は「ひろう」「もつ」、物を持っているときは「おく」「なげる」が実行できる。

Xボタン　モグがクリスタルケージをもつ／おく
シングルモードで実行可能なコマンド。長押しすると、モグを呼び寄せることができる。

…… 共　通 ……

START　ポーズ／ポーズ解除

Yボタン　メニュー画面表示

※マルチモードの場合はSELECTボタンで代用。

街での行動

街で実行できるコマンドは「はなす」、「しらべる」、「ひろう」の3種類。キャラクターが対象のそばに移動すると、キャラクター名の下にコマンドが表示され、実行できる。このとき、表示されるコマンドが「はなす」なら街の人、「しらべる」は特定の地形や場所、「ひろう」ならフィールドに落ちているアイテムなどがその対象だ。街中でふいに「しらべる」コマンドが表示されたら、何かが隠されている証拠。いいものが手に入るチャンスかも。

←複数の対象が密集している場合は、キャラクターの向きによって表示コマンドが変わる。

はなす

街の人と話す場合は、その人の方向を向いて近づこう。「はなす」コマンドが表示されたらAボタンで会話ができる。情報収集は冒険の基本なので、村や街ではすべての住人に話しかけておきたい。なお、お店の店員に話しかけると、アイテムの売買や装備品の合成が行なえる。

←街の人に話を聞いてみると、冒険に役立つ情報を教えてくれることもある。

しらべる

一見しただけではわからないが、各フィールドマップの特定の場所にはモーグリの巣（P064参照）の入口や、アイテムが隠されている。草むらにアイテムがある場所もあるので、街の隅々まで歩き回って「しらべる」コマンドの出るところがないか探してみよう。

←村の特定の場所を調べてみると、アイテムを見つけることもあるのだ。

フィールドに落ちているアイテムやお金を拾って入手するためのコマンドだ。アイテム欄に空きがない場合、アイテムを頭上に持ちあげるだけで、入手することはできない。ほしいものが落ちていたら、まずアイテム欄を整理してから「ひろう」を実行するといい。

←年の初めに家族がアイテムやお金をくれることもある。「ひろう」で回収しよう。

フィールドマップのメニュー画面

メニュー画面では、装備品を変更したり、コマンドリストをセットしたりと、キャラクターに関する各種設定を行なうことができる。シングルモードではテレビ画面、マルチモードではGBA画面での操作となる。マルチモードの場合、レーダー(P027参照)も確認することができるが、それ以外のメニュー項目はすべて同じ。ここではシングルとマルチに共通した項目を解説しよう。

シングルモード・GCの画面

マルチモード・GBAの画面

←レーダーの画面でBボタンを押すと、メニュー画面に切り替わる。

各メニューの説明

① キャラクター

キャラクターの名前とグラフィックを表示。

② こうげき

武器を使った物理的な攻撃力のこと。基本能力に、武器とアーティファクトの攻撃力を合計した数値。

③ ぼうぎょ

攻撃に対する防御力。基本能力に、防具とアーティファクトの防御力を合計した数値。物理的なダメージのみ軽減。

④ まほう

魔法を使ったときの攻撃力とモンスターの魔法に対する防御力。この数値はアーティファクトでのみ上昇する。

⑤ 思い出の数

日記に書きとめた思い出の数。旅の道中に起こるイベントやダンジョンクリアなどが書き綴られていく。

⑥ コマンドリスト

コマンドリストにはアイテムや魔石などがセット可能で、セットしたものはダンジョンでアクションコマンド(P034参照)として使うことができる。

・コマンドリスト補足

コマンドリストのスロット数は初期状態で4つ。そのうち「たたかう」と「まもる」は外すことができないので、作成したばかりのキャラクターがコマンドをセットできるスロットはふたつしかない。しかし下記のアーティファクトを入手することで、空きスロット数は最大6つまで増やせる。スロット数が増えれば戦闘中のアクションを増やせるので、戦い方のバリエーションも広がるのだ。

〈コマンドスロットを増やすアーティファクト〉

- ●ゴブリンポケット
- ●モーグリポケット
- ●チョコボポケット
- ●ラストポケット

⑦ アイテム

所持しているアイテムの一覧。アイテムを使用するには「つかう」、フィールドに置く場合は「おく」、不要なアイテムは「こわす」で破棄することができる。

←装備品は「おく」ことができないので、ほかのプレイヤーに譲ることができないのだ。

⑧ そうび

装備品を変更できる。キャラクターが装備できるものは武器、よろい、防具、アクセサリの4種類で、種族によって装備できるものは異なっている。(種族による違いは下表のとおり)。なお、装備品のなかにはキャラクターの性別を選ぶものもある。

種族	武器	体	防具	その他
クラヴァット	けん	よろい	たて	アクセサリ
リルティ	やり	よろい	こて	アクセサリ
ユーク	ハンマー	よろい	かぶと	アクセサリ
セルキー	ラケット	よろい	ベルト	アクセサリ

⑨ アーティファクト

入手済みのアーティファクトを表示。まだ入手していないアーティファクトは「？？？」と表示される。「あずかりもの」に入っているアーティファクトは表示されない。

〈アーティファクトの種別〉

●能力アップ
「こうげき」「ぼうぎょ」「まほう」「HP」のいずれかの能力が上昇するアーティファクト。

●コマンドリスト増加
コマンドリストのスロット数を増やす。「○○ポケット」という名前のものがこれに該当する。

●リング
コマンドリストにセットすると魔法が使えるようになる。魔石と違い、ダンジョンクリア後も手元に残る。

⑩ あずかりもの

ダンジョン探索中に拾った、精算前のアーティファクト一覧。ここに表示されているアーティファクトの効果は、ダンジョンを出るまで継続する。

←「あずかりもの」も、入手済みのアーティファクトと同じく「おく」ことができない。

⑪ おかね

上段には現在所持している金額、下段にはフィールドに「おく」金額が表示される。十字ボタンの上下左右でフィールドに置く金額の増減を行なうことができる。

←クリスタルケージやカギを持っていると、お金を「おく」ことができない。

⑫ こうぶつ

8種類ある食べ物の「こうぶつ度」を表示。リストの上にあるほど「こうぶつ度」が高く、HP回復量が多い(P062参照)。なお、「こうぶつ度」の初期値は種族ごとに違う。

←「こうぶつ度」の順位は、「こうぶつ」を食べるたびに変化していくのだ。

⑬ かぞく

家族の名前と相性を表示している。相性は顔のアイコンで表示され、てがみの返事や会話によって変化。相性がいいとさまざまなメリットがある(P054参照)。

←家族との相性がいいとアイコンが笑顔になり、反対に悪いと怒った顔に変化。

⑭ てがみ

受け取ったてがみを読み返せる。件名と差出人が一覧で表示されているので、選択して内容を確認しよう。また、イベントに関係する重要なてがみを拾うこともある。

←家族とてがみのやりとりしていると、アイテムを同封してくれることがある。

ダンジョンを探索するために

System Guide04

ダンジョンに入ってまず最初に行なうのがコマンドリストの準備。空きスロットに必要なアイテムをセットしよう。コマンドリストはいつでも変更できるので、状況に合わせてこまめに組み替えていきたい。スロットに空きがあると、魔石やフェニックスのおを拾ったときに自動的にコマンドリストにセットされる。魔石を入手する前などは、わざとスロットを空けておいてもいいだろう。

⬅初期状態のキャラクターは空きスロットがふたつある。こうぶつをセットしておこう。

アクションコマンドの使い方

System Guide04

アクションコマンドとは、Aボタンで実行できるコマンドのこと。L、Rボタンを押すとコマンドリストにセットしているコマンドの数だけ切り替えることができる。切り替え方法は右図を参照してほしい。武器をセットした場合、一時的にその武器に持ち替えて攻撃することも可能だ。

たたかう

⬅「たたかう」は通常攻撃を繰り出す。戦いの基本となるオーソドックスなコマンドだ。

まもる

➡「まもる」はモンスターの攻撃を防御したり、回避するために使うコマンド。

アクションコマンドの切り替え

L、Rボタンを押すと、アクションコマンドが上図のように切り替わる。またL、Rボタン同時押しで、瞬時に「たたかう」に戻せる。

Column 魔石の効果はダンジョンだけ

魔法を使うには、魔石をコマンドスロットにセットする必要がある。たとえばファイアの魔法を使いたいなら、ファイアの魔石をセットしなければ使えないのだ。魔石はダンジョンでモンスターや宝箱から入手できるが、ダンジョンを出るとなくなってしまう。しかし、リングのアーティファクト(P033参照)は一度手に入れればなくならないので、ダンジョンに入った直後から魔法を使うことができる。

⬅リングをコマンドスロットにセットすれば、すぐに魔法が使える。

サブコマンドの使い方

System Guide04

Bボタンで実行するサブコマンドは「しらべる」「ひろう」「あける」「もつ」「おく」「なげる」「よむ」の7つ。フィールドに落ちているカギやクリスタルケージは「もつ」で持ちあげ、「おく」で足下に置くことが可能。ただし、ものを持ち上げているときは、「おく」以外のコマンドは実行できないので注意が必要だ。サブコマンドは対象に近づいてコマンドが表示されたときにしか使うことができない。

←サブコマンドの「あける」は、宝箱に近づいたときにだけ表示される。

瘴気とクリスタルケージ

System Guide04

クリスタルケージには瘴気をさえぎる力があり、その効果範囲は円形で示される。効果範囲の外に出ると瘴気によって徐々にダメージを受けてしまうため、ダンジョン探索中は常にクリスタルケージと行動を共にしなければならないのだ。シングルモードではXボタンを押すと、モグにクリスタルケージを運ばせることができるので、探索がしやすいだろう。

←クリスタルケージの効果範囲から出てしまうと、瘴気によるダメージを受ける。

ダンジョン中のさまざまな仕掛け

System Guide04

ダンジョンには、解除しないと先に進めない仕掛けがいくつもある。ここではもっともポピュラーなものを紹介しているが、なかには特定のダンジョンにしか存在しない難解なものもあるのだ。それらの解き方については各攻略ページを参照してほしい。また、仕掛けとは違うが、多くのダンジョンにはホットスポットと呼ばれる場所がある。この利用法についても以下で紹介していこう。

カギを使って門を開けよう!

多くのダンジョンに共通する仕掛けの代表例は、進路をふさいでいる門。門の脇にある台座に石板のカギをセットすれば開く。なお、カギは門の近くにいるモンスターが持っているケースが多い。

←いくつものダンジョンで見ることができる。もっともポピュラーな仕掛けなのだ。

ホットスポットの利用法

ホットスポットとは、ダンジョン探索中にクリスタルケージの属性を変えるためのもの。火、水、風、土のいずれかの属性を持っており、ホットスポットにケージを乗せることで属性が変えられる。なお、属性変化後にはテレポが利用可能となる。その場でダンジョンから脱出できる便利な魔法だ。

→ホットスポットにクリスタルケージを乗せると、その場で属性が変更可能だ。

←テレポの選択画面。ここで「テレポをする」を選ぶと、一瞬でダンジョンの外に出られる。

System Guide 05

戦闘を究めよう!

ダンジョンの探索は常に危険がともなう。襲いかかってくるモンスターを撃退するためには、戦闘のテクニックを磨くことが重要だ。まずはここで戦闘のシステムをしっかりと身につけておこう。

攻撃手段は2種類

System Guide05

攻撃の手段は通常攻撃と魔法攻撃に分類することができる。通常攻撃とは武器を使った物理的な攻撃のことで、単発で攻撃する以外にもコンボによる連続攻撃や攻撃力の高い必殺技を繰り出すことも可能だ。魔法攻撃にはひとりで唱える通常の魔法と、モグや仲間とのマジックパイルによる連携魔法の2種類がある。ただし、魔法攻撃をするには魔石やアーティファクトのリングが必要だ。種族によって得意な攻撃方法も異なっている。

•ATTACK

通常攻撃

「こうげき」の数値でモンスターに与えるダメージ量が変化する。

種族別の得意な攻撃方法

•MAGIC

魔法攻撃

「まほう」の数値と、発動した魔法の種類でダメージ量が変化する。

戦闘の基本はヒット&アウェイ

System Guide05

通常攻撃は戦闘の基礎。ただし、射程距離が短く、攻撃範囲も狭いので、うまく命中させるにはモンスターに接近しなければならない。そのため、モンスターの反撃を受けることも多く、最悪の場合は多くのモンスターに囲まれてしまう、といったリスクもともなう。そのリスクを最小限に抑える戦法がヒット&アウェイだ。

近づいてダメージを与えたら、いったん離れて反撃をかわし、敵の攻撃が空振りしたのを確認してから再び近づいて攻撃する。この繰り返しで地道にダメージを与え、こちらが受けるダメージ量を少しでも減らそう。

⬆足を止めて戦っていると、複数のモンスターに囲まれてしまう。攻撃と移動をくり返して、モンスターの反撃を確実に回避したい。

コンボを活用して大ダメージを！

System Guide05

アクションコマンドの「たたかう」をテンポよく入力すると、最大3発までのコンボ攻撃ができる。タイミングとしては、1回目の攻撃アクションが標的に当たる直前に2回目のAボタンを押すのが理想的だ。コンボ中の1発あたりの攻撃力は、単発の通常攻撃と変わらないが、同じ時間内での攻撃回数は格段に増える（下表参照）。その結果、より多くのダメージを与えることができるのだ。

まずはコンボの1段目。ここまでは攻撃モーションも通常攻撃と同じだが……。

1段目がヒットする直前に2段目を入力。連打ではなくテンポが重要なのだ。

2段目に続けてさらにAボタン。コンボは3拍子のリズムで入力するのがコツだ。

通常攻撃とコンボの攻撃回数の比較

チャレンジ回数	攻撃回数	
	通常攻撃	コンボ
1回目	10回	16回
2回目	8回	18回
3回目	9回	15回
4回目	6回	18回
5回目	10回	18回
6回目	7回	16回
7回目	8回	15回
8回目	8回	18回
9回目	10回	17回
10回目	7回	16回
平均	8.3回	16.7回

※通常攻撃とコンボでそれぞれ10秒間に何回攻撃できるかを測定している。ちなみに種族間でコンボの平均回数に違いはない。

「まもる」を使って様子をうかがう

System Guide05

初めて遭遇するモンスターと戦うときは、どんな攻撃を仕掛けてくるかわからないので、まずは様子を見たい。少し離れた位置で様子をうかがい、その外見から名前やモンスタータイプを判別し、さらに行動パターンなども確認したうえで攻撃に転じよう。観察中は念のため、アクションコマンドの「まもる」を使うと、いきなり襲われてもダメージを最小限に抑えられる。

アクションコマンドの「たたかう」からRボタンを1回押すと、「まもる」に切り替わる。

Column 通常攻撃の意外な使い方

ダンジョンにある宝箱は、サブコマンドの「あける」を使わずに、「たたかう」で宝箱を叩いても開けることができる。同様に必殺技でも可能だが、魔法攻撃では開けることができない。なお「たたかう」は、ダンジョンにある仕掛けを解くときに使うこともある。初めて見る仕掛けは、まず通常攻撃を試してみるといいだろう。「しらべる」が出ないときでも、怪しい場所は「たたかう」でチェックだ。

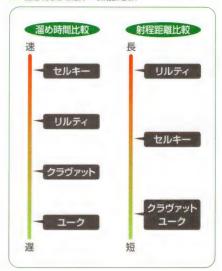
カトゥリゲス鉱山では、トロッコに「たたかう」を使うと、先へ進めるようになる。

強力な必殺技を使いこなそう

System Guide05

必殺技は通常攻撃よりも大ダメージを与えられる強力な攻撃だ。アクションコマンドが「たたかう」のときAボタンをしばらく押し続けると、ターゲットリングが出現。これを攻撃目標の位置まで動かし、ボタンを離せば必殺技が発動する。必殺技のチャージ時間と射程距離は、種族や使用する技の種類によって違いがある。各種族のチャージ時間と射程距離の順位は右図のとおりなので、参考にしてほしい。また、同じ手順を行なえば、コマンドリストにセットした武器（P034参照）からでも、必殺技を使うことができるのだ。

←ターゲットリング出現後にBボタンを押せば、チャージ状態を解除することができる。

種族別必殺技の性能比較

Column 必殺技の分類

必殺技は「移動系」「突撃系」「射出系」「貫通系」の4タイプに分類することができ、それぞれが以下のイラストのような特徴を持っている。使える必殺技のタイプは武器によって異なるため、武器を変えたら必殺技が変わった、というケースも少なくない。ちなみにリルティ用の槍にはすべての必殺技タイプがそろっているが、クラヴァットの剣には「貫通系」が、セルキーのラケットには「突撃系」の必殺技が存在しない。なお、ユークのハンマーはすべて「移動系」の必殺技となっている。

例：パワーボム

標的の位置まで移動して攻撃をする。移動中に攻撃されると、吹き飛ばされて転んでしまう。目標到達前にモンスターにぶつかった場合、その場で攻撃をする。

例：払い抜け

標的の位置まで一気に突撃し、ダメージを与える。移動中はモンスターの攻撃を受けずに進み、途中で敵に当たっても、相手を吹き飛ばしながら目標地点まで到達する。

射出系

例：オーラショット

キャラクターは移動せず、標的の位置までエネルギー弾を飛ばす。目標に到達する前にモンスターに命中すると、その敵にダメージを与え、弾はそこで消滅する。

例：真空突き

キャラクターは移動せず、標的の位置までエネルギー弾を飛ばす。目標に到達する前にモンスターに命中しても、そのまま貫通し、目標地点まで飛んでいく。

必殺技一覧

種族	系統	技名	説明	武器名称
クラヴァット	移動	パワーソード	ターゲット地点にジャンプ斬りをする。	みがるなけん フェザーセイバー ひぞうのけん
		バッシュアタック	盾で殴ってから、斬る。一撃目の攻撃に気絶の追加効果。	セーフブレード ディフェンダー
		暗黒剣	大ダメージを与える代わりに自分のHPも減る。	ラグナロク
	突撃	払い抜け	ターゲット地点に向けて、剣一振りで突っ込む。	アイアンソード バスタードソード オヤジのけん マールのけん アルテマソード
	射出	ソウルショット	巨大な剣圧を飛ばす。気絶の追加効果あり。	ルーンブレイド エクスカリバー
リルティ	移動	岩石割り	ターゲット地点にジャンプして、地面に槍を突き刺し、円形の衝撃波を出す。	ソニックランス ハイウィンド
		メッタ斬り	ターゲット地点に体ごと突っ込んで、敵に当たったらめった斬りにする。	ロンギヌス
	突撃	せんぷう斬り	槍を回しながら突っ込む。ノックバック効果あり。	アイアンランス タイタンランス ひぞうのけん アルテマランス
		十文字斬り	ターゲット地点に突っ込みながら十字に斬る連続攻撃。	グングニル
	射出	気合弾	槍に溜めた気合いを飛ばす。	パルチザン ハルバード オヤジのやり マールのやり
	貫通	真空突き	射程の長い突きを繰り返す。	ひりゅうのやり ドラグーンスピア
ユーク	移動	パワーボム	ターゲット地点にジャンプアタックをする。	オークハンマー ゴブリンハンマー ひぞうのハンマー
		ウェイブボム	ターゲット地点の地面を叩いて、爆発を起こす。ノックバック効果あり。	ウェイブハンマー ソニックハンマー オヤジのハンマー マールのハンマー アルテマハンマー
		ショックボム	ターゲット地点の地面を叩いて、爆発を起こす。気絶の追加効果あり。	ルーンハンマー プリズムハンマー ミスリルハンマー
		マジカルボム	ターゲット地点の地面を叩いて、大爆発を起こす。タメた分だけ、威力と攻撃範囲が増加。一段階威力と攻撃範囲が増加するたび、頭上に稲妻が出る。最大三段階まで上昇する。	マジカルハンマー
セルキー	移動	ハードラッシュ	ターゲット地点までジャンプして攻撃する。ノックバック効果あり。	ハードスマッシュ ハードビート オヤジのラケット マールのラケット アルテマラケット
		ラケットキック	ラケットで叩いたあと、ノックバック効果のある蹴りを入れる。	バタフライヘッド クイーンヒール
	射出	オーラショット	ラケットに気合いを溜めて、飛ばす。	オーラシュート エレメントパドル ひぞうのラケット
		ダブルショット	オーラショットの強化版。気合い弾を2発連続で飛ばす。	ダブルシュート プリズムシュート
	貫通	メテオシュート	自分と同じくらいのサイズの気合い弾を飛ばす。着弾点で爆発するが、自分のHPも減る。	グランドスラム

魔法の使い方

魔法攻撃は、魔石やリングのアーティファクトをコマンドリストにセットすると使用可能になる。使い方は必殺技と同じで、Aボタンをしばらく押して詠唱するとターゲットリングが現われ、それを標的にあわせてAボタンを放せば発動する。

なお魔法攻撃には、遠距離から攻撃できること以外にも、対象にステータス異常(P042参照)を引き起こすメリットがある。たとえばファイアには火炎の追加効果があり、魔法を受けたモンスターの防御力を大幅に下げることが可能だ。

詠唱時間と射程距離の変化

魔法を使うときに注意したいのが、詠唱時間と射程距離。このふたつは魔法とそれを使う種族によって違いがあるのだ。同じ魔法でも種族が違えば、使い勝手も大きく違ってくる。とくに魔法が苦手なリルティとセルキーには、右の表を参考に詠唱時間が短めの魔法を選んで使わせたい。

←魔法の得意なユークならば、モンスターに気づかれない距離からでも攻撃ができる。

種族によって異なる詠唱時間と射程距離

種族	詠唱時間	射程距離
クラヴァット	やや速い	やや長い
リルティ	遅い	短い
ユーク	速い	長い
セルキー	普通	短い

魔法の詠唱時間と射程距離

魔法名	対象	詠唱時間	射程
ファイア	モンスター	普通	長い
ファイガ※	モンスター	遅い	短い
ブリザド	モンスター	普通	長い
ブリザガ※	モンスター	遅い	短い
サンダー	モンスター	普通	長い
サンダガ※	モンスター	遅い	短い
ホーリー※	モンスター	普通	普通
グラビデ※	モンスター	普通	長い
スロウ※	モンスター	普通	普通
ケアル	味方	普通	長い
クリア	味方	普通	長い
レイズ	味方	速い	長い
ヘイスト※	味方	普通	長い

※印のついた魔法はシングルモードでは魔石を「がったい」(P045参照)させた場合のみ使用可能となる。

Column 水つぼと油つぼの活用法

水つぼと油つぼを利用すれば、魔法を使ったトラップを作ることが可能だ。つぼを持ち上げてから投げつけて割ると、水つぼなら水、油つぼなら油がフィールドに飛び散る。水にはブリザドかサンダー、油にはファイアを使うと、触れたものすべてにダメージとステータス異常を発生させるトラップができる。

水つぼ

水の入ったつぼ。割ると中から水が飛び散る。

油つぼ

油の入ったつぼ。可燃性の油がたっぷり入っている。

←水たまりにサンダーを唱えると、帯電して危険なトラップとなる。

→魔法を帯びた場所は、自分や仲間が触れてもダメージを受ける。

必殺技と魔法には「溜め」が必要

System Guide05

ダンジョン探索には欠かすことのできない必殺技と魔法だが、これらを使用するにはまえもって準備時間が必要となる。必殺技の場合は「チャージ」、魔法の場合は「詠唱」がそれにあたるわけだが、この準備時間のことを本書では総称して「溜め」と呼んでいる。この「溜め」の最中は、キャラクターは移動ができなくなるほか、一切のコマンドが使用できず、完全に無防備な状態となってしまう。このあいだにモンスターにみつかると一方的に攻撃されてしまうので、「溜め」状態に入る場合は、周囲の安全を確認してから実行するようにしたい。

←「溜め」状態と同様、ターゲットリング出現中も移動を含めた一切の行動が制限される。

射程距離を理解しよう

System Guide05

先述のように必殺技と魔法を使う際、とくに注意したいのが、その射程距離である。ターゲットリングが届く範囲は、キャラクターの種族によって大きく異なるほか、使用する必殺技や魔法、さらには装備しているアクセサリによっても多少の違いが生じるため、いつも同じだけの射程距離をキープできるとは限らないのだ。ターゲットリング出現中は「溜め」の最中と同様、キャラクターを移動させることができないので、せっかく発動準備が整ってもモンスターが射程外に移動してしまっては意味がない。そうならないためにも、自分のキャラクターの必殺技と魔法の射程距離はある程度把握しておこう。それぞれの射程距離が常にイメージできるようになれば、どこまでモンスターとの距離を取れるのかも理解できるはずだ。

←アクセサリには必殺技や魔法の射程距離をのばすものもある。ぜひとも手に入れよう!

←ファイガなどの画面全体に効果を及ぼす魔法なら、射程外にいる敵でも攻撃できる。

「溜め」の途切れる攻撃、途切れない攻撃

モンスターの攻撃によって、まれに「溜め」状態が途切れてしまうことがある。これはキャラクターが受けた攻撃の追加効果で一時的な行動不能状態になってしまったときに起こる現象なのだ。具体的には「氷結」「気絶」「ストップ」「石化」のステータス異常を受けると、「溜め」が途切れてしまう。逆にいえば、それ以外の攻撃では途切れることはないわけである。

対応策は、キャラクターの耐性を高める以外にない。耐性が2以上あれば、ダメージを受けることはあっても、ステータス異常は確実に防げるようになるので、「溜め」を解除されることもなくなる。

←ステータス異常で動きが取れなくなると、「溜め」も解除される。

➡状況に応じて装備を変更し、その場で必要な耐性をアップしよう。

System Guide 06

ステータス異常と耐性

特殊な攻撃や魔法によって発生するステータス異常は、ときとしてダメージを受けるよりもはるかに深刻な事態を引き起こす。ここではステータス異常の種類と治療法、予防策を解説する。

ステータス異常を理解しよう

System Guide06

ステータス異常とは、特定の攻撃によって、能力が変化している状態を指す。ステータス異常を引き起こすものは「毒」や「スロウ」といった能力変化をもたらすことを目的とした攻撃のほか、属性魔法の追加効果によるものの2種類があるのだ。

魔法を使うことでモンスターをステータス異常にしてしまえば戦闘はかなり有利になるが、その逆の場合、対処法を知らないと痛い目にあう。以下に全ステータス異常を解説するので、使い方や治療法について調べておこう。

ステータス異常の種類

種類	状態	解説	治療方法
火炎		ファイアの魔法を受けたときなどに発生。全身を炎で包まれ、一定時間「ぼうぎょ」が低下する。このとき攻撃を受けると被害も大きい。	クリアの魔法
氷結		ブリザドの魔法を受けたときなどに発生。体が凍りつき、身動きできなくなる。このとき通常攻撃を受けると大ダメージだが、氷結は治る。	クリアの魔法 十字ボタンを連打する
気絶		気絶の追加効果を持つ特殊攻撃やサンダーを受けたときに発生。一定時間、行動不能になる。特殊攻撃よりサンダーのほうが効果時間は長い。	クリアの魔法 十字ボタンを連打する
スロウ		スロウの魔法を受けると発生。一定時間キャラクターの移動速度が遅くなり、1回の攻撃に要する時間、「溜め」に必要な時間が長くなる。	クリアの魔法
ストップ		ストップの魔法を受けると発生。一定時間、まったく動けなくなる。「氷結」や「気絶」と違い、攻撃を受けても治らない。	クリアの魔法 十字ボタンを連打する
毒		毒の追加効果を持つ特殊攻撃を受けたときに発生。HPゲージが紫色に変化し、時間が経つごとに毒によるダメージを受ける。	クリアの魔法
呪い		呪いの追加効果を持つ特殊攻撃を受けたときに発生。全身が紫色になり、「こうげき」「ぼうぎょ」「まほう」のパラメータが半減する。	クリアの魔法
石化		石化の追加効果を持つ特殊攻撃を受けたときに発生。体が石になり動けなくなるが、硬くなるため「ぼうぎょ」は大幅に上昇する。	クリアの魔法 十字ボタンを連打する
戦闘不能		HPゲージが空っぽの状態。移動とてをふる以外の行動が不可能になり、レイズなどで復活してもらうまでは、ケアルを使っても回復しない。	レイズの魔法 フェニックスのおの使用
ヘイスト		必殺技のチャージ時間、魔法の詠唱時間が大幅に短縮される。ヘイストの魔法で発生するので、モンスターにはかからない。	一定時間が経過すると元に戻ってしまう

ノックバック攻撃

追加効果はステータス異常を起こすもの以外にも、ノックバックを発生させるものもある。これを受けるとキャラクターが後ろに吹き飛び、魔法や必殺技の「溜め」も途切れてしまう。一瞬だが気絶状態にもなるイヤらしい追加効果だ。

耐性値の影響

ゲーム内では確認できないが、実はキャラクターには耐性というパラメータが存在する。耐性とは特定の攻撃手段に対し、どれだけの防御力を有しているかを示すものだ。たとえばファイアの魔法のような炎属性の攻撃でどれだけ被害を受けるかはキャラクターの炎耐性によって決まる。

もちろん耐性は、すべてのモンスターにも設定されている。P208からの「モンスターデータ」で公開しているので、あらかじめウィークポイントをチェックしておこう。

←同じファイアの魔法を受けてもダメージ量はキャラクターの耐性によって変わる。

耐性値は4段階に分かれている

12種類の耐性には、それぞれ0から3まで4段階の耐性値がある。耐性値が高ければ、その耐性に応じた攻撃を受けてもダメージは少なく、追加効果も起こりにくい。つまり炎耐性の高いモンスターにファイアの魔法を撃っても、あまり効果はないというわけだ。ちなみにプレイヤー側の耐性は、瘴気以外は初期状態ですべて0となっている。右の表で耐性と効果の関係をおぼえて、効率のよい攻撃と防御の手段を考えてみよう。

耐性の種類

種類	解説
物理	通常攻撃に対する耐性。
炎	ファイアなど炎属性の攻撃に対する耐性。
冷気	ブリザドなど氷属性の攻撃に対する耐性。
雷	サンダーなど雷属性の攻撃に対する耐性。
スロウ	スロウの魔法に対する耐性。
ストップ	ストップの魔法に対する耐性。
グラビデ	グラビデの魔法に対する耐性。
ホーリー	ホーリーの魔法に対する耐性。
毒	毒攻撃に対する耐性。
呪い	呪い攻撃に対する耐性。
石化	石化攻撃に対する耐性。
瘴気	瘴気ダメージの受けやすさに影響。

耐性値によるダメージなど違い

耐性値	単発	連携	グラビデ
0	追加効果発生 ダメージ発生	追加効果発生 ダメージ発生	現在HPの1/2の数値がそのままダメージとなる
1	追加効果なし ダメージ発生	追加効果発生 ダメージ発生	現在HPの1/4の数値がそのままダメージとなる
2	追加効果なし ダメージ発生	追加効果なし ダメージ発生	現在HPの1/10の数値がそのままダメージとなる
3	追加効果なし ダメージなし	追加効果なし ダメージなし	ダメージを受けない

※単発はひとりで使う魔法、連携はマジックパイル(P044参照)を意味する。また、グラビデだけは耐性値によって上記のダメージを与えられる。
※キャラクターは特定の装備品で耐性値を上げられるが上限は2。

Column 追加効果の持続時間は種族によって異なる

ステータス異常の効果は、クリアなどで治療しない限り一定時間持続する。その持続時間は、魔法を唱えたキャラクターの種族によって異なる。ファイアには「ぼうぎょ」を下げる追加効果があるが、魔法の得意なユークが唱えた場合は「ぼうぎょ」低下状態が長く続くようになるのだ。詠唱時間や射程距離と同じように、魔法ごとに基本的な追加効果の持続時間も決まっている。持続時間がもっとも長いのはヘイストで、スロウ、ファイア、グラビデ、サンダー、ストップ、ブリザドと続く。モンスターを行動不能にするストップやブリザドの持続時間は短いが、ユークに使わせればいくらか引き伸ばせる。

種族別の効果持続時間比較

追加効果の持続時間が長いと、戦闘を有利に進めることができるのだ。

System Guide 07

マジックパイルを使いこなそう!

旅を続けていくと、強大なモンスターに行く手を阻まれることもある。普通の攻撃では太刀打ちできないようなモンスターを倒すには、マジックパイルが有効。仲間やモグと連携して道を切り開こう。

マジックパイルとは?

System Guide07

マジックパイルとは、「溜め」によってターゲットリングが現われる必殺技や魔法を組み合わせる攻撃手段のこと。複数のターゲットリングを1ヵ所に集めた状態で、タイミングを合わせて発動させることにより、強力な魔法や魔法剣を繰り出すことができる。なかには画面内にいるすべてのモンスターにダメージを与えるものもあるので、うまく使えば多くのモンスターを一網打尽にすることも可能だ。このように『FFCC』の醍醐味でもあるマジックパイルだが、シングルモードとマルチモードではその発動条件にいくつかの違いがある。ここではその違いについて解説していこう。

マジックパイルの発生

ターゲットリングを重ね合わせると、一瞬リングが大きくなる。この状態で魔法や必殺技を同時に発動させれば、マジックパイルが完成だ。

マジックパイルは2種類ある!

System Guide07

マジックパイルを利用した攻撃には、連携魔法と魔法剣の2種類がある。連携魔法は特定の魔法同士を組み合わせて、新たに強力な魔法を作り出すもので、ファイアの最上位魔法ファイガや、聖属性の攻撃魔法ホーリーといった魔石にはない魔法を生み出すことができる。

いっぽうの魔法剣は、必殺技と属性魔法を組み合わせて、必殺技に属性の追加効果を与えるものだ。マジックパイルのすべての組み合わせは、P180に掲載しているのでチェックしておこう。

Magic 1 連携魔法

魔法+魔法

複数の魔法を組み合わせるマジックパイル。同じ魔法同士だと上位魔法が発動する。異なる魔法の連携では別の魔法を生み出すこともできる。

←グラビデは属性の異なる攻撃魔法を同時に唱えることで発動する。

Magic 1 魔法剣

必殺技+魔法

攻撃魔法と必殺技を組み合わせるマジックパイル。魔法剣の攻撃力は必殺技と同じだが、魔法に応じた追加効果がつく。

←ファイアと必殺技の組み合わせで発動するファイア剣は代表例。

モグと一緒にマジックパイル！

ひとりでプレイするシングルモードでは、通常はプレイヤーしかターゲットリングを出すことができない。そのため、マジックパイルを使うには、モグの協力が必要不可欠となっているのだ。一定の条件を満たすと、モグは攻撃魔法を唱えるようになる。唱えられるようになると、モグが「がんばるクポ〜」というセリフで合図してくるので、そのときにプレイヤーがターゲットリングを出せば、モグも魔法詠唱を開始し、ターゲットリングを重ねてくれる。ただし、モグが使う魔法はファイア、ブリザド、サンダーの3種類の攻撃魔法だけ。また、モグにクリスタルケージを運ばせていると、モグは魔法を唱えることができない。まずはXボタンでクリスタルケージをフィールドに置かせよう。

モグが魔法を使うタイミング

❶モンスターの攻撃を数多く受ける

キャラクターがモンスターの攻撃を何度も受けると、モグが魔法を使いやすくなる。ダメージ量は関係ないので、弱いモンスターの攻撃を受けて回数を稼ぐといい。

❷累計の攻撃回数が多い

キャラクターがダンジョンに入ってからの攻撃回数が多くなるほど、モグは魔法を使いやすくなる。どの攻撃手段で攻撃してもカウントされるが、空振りは含まれない。

モグの色で魔法が変化!?

モグが使える魔法はファイア、ブリザド、サンダーの3種類。しかし、どの魔法を唱えてくるかを事前に知ることはできない。そのうえ、どの魔法も同じ確率で唱えるので、思い通りのマジックパイルを発動させるのは困難だ。

ところが、この使用頻度を変えて、特定の魔法をより多く唱えさせる方法もあるのだ。そのヒミツは、モグの体毛にあるらしい。普段は白くふさふさした毛が生えているが、ある場所でモグの全身にペイントすると……。

⬅体を赤く染めたモグ。モーグリのことは、彼らの巣に行って直接聞いてみよう。

モグの色を変える方法はP065で紹介！

コマンドリストで魔法を「がったい」

モグは3つの攻撃魔法しか使えないため、レイズとケアルふたつを組み合わせるヘイストのような魔法はモグとの連携で出すことはできない。しかし、シングルモードではコマンドリストに複数の魔石を隣り合わせてセットすることで、「がったい」というコマンドが使用可能となる。この「がったい」を使うと、前述のヘイストなども使うことができるのだ。しかも「がったい」させた魔法は、そのままアクションコマンドに追加されるので、連携のようにタイミングを図る必要もない。同様に攻撃魔法の魔石ひとつと武器を「がったい」させれば、魔法剣もアクションコマンドで使うことができる。ちなみに合体した魔石で合体前の魔法を使うことはできないが、「かいじょ」を選ぶと元に戻すことができる。

⬅アーティファクトのリングも合体可能。サンダーリングと武器を合体させると……。

➡サンダーリングと武器の合体の結果、サンダー剣が使用可能となった。

【マジックパイル活用法・マルチモード編】

みんなでタイミングを合わせよう!

魔法剣　人数を増やしてパワーアップ!!

魔法剣は必殺技と魔法の組み合わせによって発動する。必殺技は4タイプのうちどれでも構わないが、魔法のほうはファイア、ブリザド、サンダーのいずれかに限られている。このとき同時に発動する魔法の数が多いほど、右のように魔法剣の威力はパワーアップしていくのだ。

魔法剣の基本となる攻撃力は、必殺技のターゲットリングを出すキャラクターの「こうげき」が基準で、通常の必殺技と変わらない。しかし、マジックパイルで連携させた魔法の数だけ威力が倍加する。つまり最大で威力は3倍になるのだ。

人数によって変化する魔法剣の威力

2人連携　魔法→必殺技
必殺技を単独で使う場合と攻撃力は変わらない。しかし、魔法の追加効果を加えることができる。

3人連携　魔法+魔法→必殺技
2人が魔法を同時に発動し、必殺技をやや遅らせて発動させる。攻撃力は必殺技の2倍。

4人連携　魔法+魔法+魔法→必殺技
3人が魔法を同時に発動し、必殺技をやや遅らせて発動させる。攻撃力は必殺技の3倍。

魔法→少し遅れて→必殺技のずらし

ターゲットリングがふたつ以上重なっている状態でAボタンをはなすと、そのキャラクターの足元にリングが表示される。このときリングの周辺には一定のタイミングで小さいスパークのエフェクトが表示されるのだが、これがそのままマジックパイル発動のタイミングを現わしているのだ。魔法剣の場合、魔法を放ってから一瞬あとの最初のスパークに必殺技を合わせれば発動する。

⬅ユークの必殺技はあまり強くないので、必殺技役には向かない。リルティで準備しよう。

魔法剣を成功させる秘訣

追加効果の持続時間は種族が関係する

魔法の追加効果の持続時間は、その魔法を唱えたキャラクターの種族によって違う(P043参照)が、魔法と必殺技を組み合わせる魔法剣の場合でも、持続時間は魔法を唱えた種族のものとなる。また、魔法を同時発動で連携させる場合も、非常に細かな単位で誰がいちばん最初に魔法を発動させたかを測っている。いちばん早く発動させた種族の持続時間が採用されるのだ。

⬅ほんの一瞬だけ遅れさせ、持続時間まで計算して発動できればベスト。

連携魔法 「同時」と「ずらし」の活用

連携魔法のマジックパイルは、タイミングによって発動する魔法とその成否が決まる。発動させるタイミングには、全員が同時にAボタンをはなすタイプのほかに、Aボタンをはなすタイミングを少しだけずらすタイプ、同じく大きくずらすタイプ、さらにそれらを複合したタイプの4タイプがある。このうち、同時発動はプレイヤー同士でかけ声を合わせればタイミングも取りやすく、すぐにコツをつかめるだろう。難しいのは発動のタイミングを遅らせる、ふたつの「ずらし」。少しだけずらすタイプは前述の魔法剣と同じで、足元のリング周辺で最初に小さなスパークのエフェクトが出た瞬間がベストなタイミングとなる。いっぽうの大きくずらすタイプは、ふたつめのスパークが出た瞬間となるため、前者に比べるとかなり遅く感じるだろう。いずれもスパークのエフェクトが出るのは一瞬なので、見逃さないようにしたい。

同時発動で使える連携魔法

ケアルふたつで出せるケアルガが代表例。使用頻度も高く、ぜひマスターしておきたい。

 ケアルガ=ケアル+ケアル

「ずらし」発動で使える連携魔法

ホーリラはホーリーの強化版。各自が「ずらし・小」で連携させると発動する。

 ホーリラ=レイズ→ファイア→レイズ

「同時」と「ずらし」で使える連携魔法

「同時」と「ずらし・小」の組み合わせで発動するグラビラ。難しいだけに威力は強力。

例 **グラビラ**=ファイア+ブリザド→サンダー

Column 魔法の組み合わせが同じでもタイミングによって使える魔法が変化!

組み合わせる魔法は同じなのに、タイミングを変えるだけで発動する魔法が変化する組み合わせもある。たとえばファイア同士の組み合わせ。ふたり同時にAボタンを放せばファイラになるが、ひとりが1テンポ遅らせるとファイガが発動する。ファイガのほうが威力が高い上に、画面上のモンスターすべてにダメージを与えることができるのだ。この応用で3人同時発動ならファイラ+1、3人全員が1テンポずつ遅らせるとファイガ+1になる。

また、異なる複数の魔法の組み合わせでも、同様にタイミングをずらすことで、まったく別の連携魔法が生まれるケースもある。以下で紹介しているレイズとファイアの連携もそのひとつだ。それぞれの魔法で必要となる魔石の組み合わせと、連携のタイミングをおぼえておけば、マルチモードがさらに楽しくなるだろう。

組み合わせ例 レイズ+ファイアの連携魔法

レイズとファイアが同時
発動魔法 ホーリー

同時に唱えるとホーリーが発動。アンデッドタイプのモンスターを実体化させる効果があり、またダメージを与えることもできる。アンデッドタイプの多いダンジョンで役立つ魔法だ。

⬅みんなでかけ声を掛け合って発動のタイミングを合わせるようにしよう。

ファイアを遅らせる
発動魔法 スロウ

ファイアの発動を1テンポ遅らせると発動するのがスロウ。ターゲットリングで狙ったモンスターの移動速度を低下させられる。「ずらし」に失敗すると、レイズとファイアがそれぞれ単独で発動してしまう。

⬅発動順はレイズがさき。順番が逆だとスロウの魔法は発動してくれない。

System Guide 08

基本戦術1　シングルモード編

慎重に行動しよう!

シングルモードは『FFCC』の基本。このモードで探索、戦闘のテクニックを磨き、キャラクターを育てていこう。シングルモードで強く育てたキャラクターは、マルチモードでも活躍間違いなした。

生き残るためのテクニックを身につけよう

System Guide08

シングルモードでもっとも重要なことは、戦闘不能にならないようにすること。ダンジョン探索中にハートゲージが空になると、そのエリアの最初からやり直すことになってしまうからだ。回復や復活の準備を戦闘前に整えておくことと、できるだけ敵の攻撃を受けないような戦い方をすることがとにかく大事。生きてミルラのしずくを持ち帰るための戦術を3つ紹介していこう。

←ひとりでプレイするのがシングルモード。自分ひとりの力で道を切り開いていくのだ。

【ダンジョン探索編】

生き残るための3カ条

System Guide08

モグの魔法を活用しよう!

ダンジョンでは、モグにクリスタルケージを運ばせることができる。しかし、モグはクリスタルケージを持ったままだと魔法を使うことができないので、モンスターと遭遇したら、すかさずXボタンでケージを置かせて、戦力として役立てよう。シングルモード唯一の協力者はモグなのだ。

←モグが使う攻撃魔法は、追加効果(P042参照)もある貴重な戦力だ。

フェニックスのおを常備すること!

コマンドリストにフェニックスのおをセットしておけば、戦闘不能になっても自動的に復活することができる。万が一の場合に備え、フェニックスのおは常にセットしておこう。またフェニックスのおは消費アイテムなので、使用してもすぐにセットできるよう余分に持っておくといい。

←モンスターと遭遇するまえにフェニックスのおをセットしておきたい。

シングルモードのレイズ

仲間がいないシングルモードでは、レイズは戦闘不能を回復させるための魔法ではなくなる。レイズと攻撃魔法の魔石を合体させて、ホーリーを唱えられるようにしておこう(P047参照)。通常攻撃の効きにくいアンデッド系モンスターは1度ホーリーで実体化させると倒しやすくなる。

←コマンドリストで魔石を「がったい」させればホーリーが作り出せる。

【戦闘編】

モンスターのスキをついて攻撃！

System Guide08

モンスターはいったん攻撃モーションに入ると、その場から移動できなくなる。このスキをついて攻撃すれば反撃を食らわずに攻撃ができるのだが、スキをつくにはまずモンスターの攻撃を確実にかわさなければならない。

モンスターが攻撃を始める前には、「これから攻撃するぞ」というサインがある。通常攻撃をしてくる場合はプレイヤーに接近後、その場で立ち止まって武器を振りかぶる。魔法攻撃の場合はターゲットリングが足下に出現するので、見わけるのは難しくない。これらのサインを見極めて、確実に敵の攻撃をかわせるようにしたい。

⬆紫色の軌道がモンスターの攻撃。それを紙一重で交わしながら敵に接近している状況だ。この攻撃パターンを身につければ戦闘は楽になる。

⬆モンスターはプレイヤーを発見すると、近づいてきて攻撃開始のモーションに入る。

⬆モーションから攻撃してくる位置を予測して回避。それと同時に敵との間合いを詰め……。

⬆無防備なモンスターに攻撃！　敵の側面や背面ならコンボもヒットさせやすい。

【育成編】

HPゲージの増加を優先しよう！

System Guide08

ダンジョンの途中で遭遇するモンスターはともかく、ボス戦ともなると一撃のダメージが致命傷になることもある。そのたびに回復していては攻撃まで手が回らなくなってしまうので、キャラクターの育成はHPゲージを最優先で行おう。「○○ペンダント」というアーティファクトがそのためのアイテムだ。次に「ぼうぎょ」を上げて、ある程度の攻撃に耐えられる頑丈さを身につけたい。そのあとは、各種族ごとの長所を伸ばしていこう。リルティやセルキーなら「こうげき」や「ぼうぎょ」、クラヴァットやユークは「まほう」やコマンドリストを増やしておくと冒険が楽になる。

⬆アースペンダントは序盤でも入手できるアーティファクト。早めにゲットして、HPゲージをひとつ増やしておきたい。

System Guide 09

基本戦術2　マルチモード編

仲間と協力しよう!

『FFCC』のマルチモードは最大4人まで同時プレイが可能。キャラバンの仲間と力を合わせれば、どんな強敵も倒すことができる。マルチモードならではのチームワークに磨きをかけよう。

キャラバンの方針を立てよう!

System Guide09

マルチモードの利点は、仲間との協力プレイができること。ひとりひとりの力は弱くても、チームワークがあれば強敵を打ち倒すことも夢ではない。しかし、各自が自分勝手にプレイしていては、足の引っ張り合いになってしまう。そうならないためにも、あらかじめキャラバンの方針を決めておきたい。移動中なら行き先を、戦闘中なら役割分担を決めておくだけでも、パーティーにまとまりが出てくるはずだ。パーティーのチームワークを磨くための方法を全員で学んでおこう。

【ダンジョン探索編】

仲間と歩調を合わせよう

System Guide09

マップの表示された人がナビゲート

全員がまとまって移動するには、ナビゲーターが必要。その役目をになうのは、GBA画面に地形レーダーが表示されたプレイヤーだ。全員がナビゲーターの指示に従えば、道に迷うことも少なくなる。しかし、GBA画面を見ながら移動するとクリスタルケージの効果範囲から出てしまうことが多い。そんな時はクリスタルケージをナビゲーターに運ばせてみよう。こうすれば効果範囲からはみ出すこともなくなり、ほかのプレイヤーにいちいち進行方向を指示しなくてもよくなる。また、運んでいるあいだは移動スピードが遅くなるので、ほかのプレイヤーも追いかけやすいのだ。

⬅GBAに地形レーダーが表示されたプレイヤーが、ナビゲーターを担当しよう。

➡ナビゲーターがクリスタルケージを運ぶと、移動が遅く仲間も追走しやすい。

プレイヤーキャラクターを色で判断

大勢でプレイしていると、自分と仲間のキャラクターを間違いやすい。とくに種族が同じ場合などはなおさらだ。混乱を招かないためには、キャラクターの足下に表示されるポジションマークの色を見るクセを付けるといい。マークの色は、1プレイヤーは青、2プレイヤーは赤、3プレイヤーは緑、4プレイヤーは黄色に分けられている。またダンジョンでは、モニターの四隅にキャラクター名がポジションマークと同じ色で表示される。回復魔法を使う場合も、ポジションマークで判別すれば、対象を間違えないですむのだ。

⬆最大4人でのマルチモードでは、画面四隅に各キャラクターの名前が表示される。その色と、キャラクターの足元の色が対応している。

【戦闘編】

仲間で助け合って強敵と戦おう!

System Guide09

前衛と後衛の役割分担

戦闘のなかでも、とくにボス戦で必要になってくるのが、各プレイヤーの役割分担。あらかじめ攻撃担当の前衛と、回復担当の後衛を決めておくといい。ボス戦であれば突入するまえに魔石やアイテムの交換もして準備を整えておこう。

前衛はボスに密着してダメージを与える以外にも、モンスターの攻撃が後衛に向かないように盾となることも重要。前衛担当には物理攻撃力の高いリルティやセルキーが向いている。

後衛は、前衛のキャラクターがダメージを受けたり、ステータス異常になったときの回復がおもな仕事だが、前衛のハートゲージに余裕があれば、魔法や必殺技で援護攻撃もしていこう。こちらはクラヴァットやユークが向いている。前衛と後衛の役割分担はパーティが4人なら2対2、3人なら2対1、2人なら1対1がオススメだ。

前衛の役割

- コンボを確実にヒットさせる
- 後衛に攻撃が向かないように敵を抑え込む

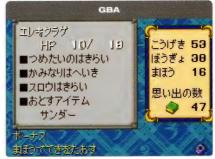
後衛の役割

- 負傷したキャラクターをケアルで回復
- ステータス異常をクリア、レイズで治療する
- 必殺技や魔法を使い遠距離攻撃

↑いよいよボス戦突入。そのまえに、パーティ内での役割分担をしっかりと決めておこう。

↑それぞれが攻撃や回復に専念することで、長期戦も効率よく進めることができるようになる。

敵の弱点をつけ!

GBA画面にスカウターが表示されているキャラクターがモンスターを攻撃、もしくは反対に攻撃されると、そのモンスターのHPと弱点を見ることができるようになる。とくに初めて訪れたダンジョンでは、非常に役立つ情報なので活用していこう。スカウターが表示されたプレイヤーは、初めて遭遇した敵を見つけたらダメージ覚悟で接近し、データを収集しよう。弱点さえ知ってしまえば、見たことのないモンスターでも戦い方が見えてくるはずだ。ほとんどのモンスターには弱点があるので、効果的な魔法や攻撃を使って戦闘を有利に進めていこう。

↑スカウターでモンスターの弱点をチェック! 徹底して弱点を攻め続け、一気にモンスターを倒してしまおう。

System Guide 10

ミルラのしずくを手に入れたら

ダンジョンのボスを倒したら、いよいよ待望のミルラのしずくを採取できる。しずくを採取したあとと、次なるしずくを求めて旅立つまえにやっておくべきことをおさえておこう。

ダンジョンクリア後の流れ

System Guide 10

ボスを倒してダンジョンをクリアしたあとは、右のチャートの左側の流れでイベントが進行する。しかし、ミルラの木が灰色で、ミルラのしずくを採取できなかった場合は、右側の流れでイベントが進められ、家族からのてがみが届くことはなく、いきなり戦利品の精算(P056参照)が始まる。なお、ボス戦をこなさずに、ダンジョンから脱出した場合、これらのイベントはいっさい発生しない。

←ミルラの木が緑色なら、ボス戦後にミルラのしずく採取ムービーが発生。

ボス撃退後の流れ

家族からのてがみ

System Guide 10

ミルラのしずくを採取後、休息しているキャラバンを郵便配達のモーグリが訪ねてきて、てがみを配ってくれる。てがみは家族からのものが多いが、ときには旅先で出会った街の住人やほかのキャラバンから届くこともある。なお、てがみは必ずパーティ全員に配られるが、「ともだちをよぶ」(P214参照)でほかのセーブデータから呼び出したゲストキャラクターには配達されない。

←家族からのてがみがもっとも多く、キャラクターを励ましてくれる。

てがみのやり取り

てがみの返事とその効果

System Guide 10

届いたてがみを読み終わると、返事を書いてモーグリに預けることになるが、そのとき返事にアイテムをつけるかどうかを選べる。このとき、選択肢は「アイテムをつける」「ギルをつける」「なにもつけない」「とりけし」の4つで、てがみに添えることができるのはアイテムかギルだけ。なお、アイテムは武器、防具、アクセサリといった装備品とアーティファクト以外なら、なんでも送ることができる。アイテムをつけておいて損をすることはないので、できる限りなにかを送るといい。ここでは、家族からのてがみにギルかアイテムを送るとどのような効果があるのかを説明していこう。

てがみに添付できるもの

❶おかね
ギルを送る。金額は自分で決めることができる。

❷アイテム
装備品以外を送ることができる。高価なものを送ろう。

❸タネ
アイテムの一種で特殊な効果がある(P055参照)。

【てがみの効果1】

実家が裕福になっていく

System Guide 10

高額アイテムで裕福さがアップ!

家族への返信にギルやアイテムをつけると、それだけ実家の財産がたまっていくことになり、実家がだんだんと裕福になっていくのだ。

裕福さを高めるためには、売却価格の高いアイテムを送ってあげればいい。たとえば材料アイテムは、ひととおり装備品を作成してしまったら、それ以上持っていても、あまり意味がない。売却して換金するのもいいが、手紙に添付して実家を裕福にすることも有効な利用法といえる。とくに貴重品とされるミスリルは売却価格が1250ギルと高いので、できるだけ実家に送りたいアイテムの代表例。もちろん直接ギルを送ってもいい。

⬆家族から手紙が届いた場合は、できるだけアイテムをつけるようにしよう。高価ではないものでも、なにも送らないよりはいい。

裕福になるメリット

実家が裕福になるメリットはふたつある。ひとつは、実家が牛飼いや漁師といった食料を生産する職業の場合、その生産量が増えることだ。収穫が増えるから、父親と話したときにもらえる食料品の数も多くなる。実家が牛飼いのリルティだと、大好物のニクを大量にもらえるので、これからの冒険に役立つだろう。

もうひとつは、おこづかいのアップだ。クリスタルを清めて年数が経過し、新たな年を迎えると、キャラバンは再び冒険に旅立つ。しかし、そのまえに父親に話しかけると、おこづかいとしてギルをもらうことができる。実家が裕福になっていくと、もらえる金額もアップしていくのだ。

生産量
⬅実家が裕福になれば、一度に大量の食料をもらうことができる。

おこづかい
➡新たな旅に出るまえには、父親に話しかけておこづかいをもらおう。

【てがみの効果2】

家族との相性をアップさせせよう!

家族を思いやる返答をしよう

家族のてがみに対する返答は、思いやりのあるものと反抗的なものの二択というケースが多い。たとえばクラヴァットでプレイする場合、冒険を始めて間もない頃に「母のしんぱい」というてがみが届く。「たべものにこまっているの?」と母親が我が子を心配している内容だ。これに対する返答は、「ありがとう」と「そんなことわかってる」の二択。思いやりがあるのはもちろん「ありがとう」で、相性がアップする。反抗的な返事をすると相性がダウンしてしまうのだ。家族を思いやるような返答をすれば、徐々に相性はよくなっていくので、反抗的な返答はしないほうがいい。

⬆大切なのは思いやり。1回の返事で大幅に変化することはないので、1通ずつきちんと返事を出して着実に相性をよくしていこう。

相性があがったときのメリット

クリスタルを清めて新しい年を迎えたとき、前の年よりも父親との相性がアップしていると、実家のお店がグレードアップする。お店がかじ屋、さいほう屋の場合は、作成可能な装備品の種類が増え、商人の場合は、購入できるアイテムの種類が増加。高価な材料なども取り扱うようになる。これらは最大で3回までグレードアップし、仮に父親との相性が低下してもグレードがダウンすることはない。また父親が錬金術師だと、珍しい装備品のレシピがもらえるようになる。もらえるレシピは1年に1個だが、最終的には合計12個のレシピをもらうことができるのだ。

なお父親との相性は、かじ屋とさいほう屋なら作成価格、商人ならアイテムの販売価格にも影響する。相性が最高になれば、なんと標準価格から65%も値引きがされるのだ。

⬆ほかの街では5000ギルで売られているミスリル。とても高価なアイテムだが、相性がよくなれば徐々に値引きされていく。

実家のグレードアップによる変化

かじ屋	3段階までグレードアップすると、「きゅうきょくぶき」のレシピが合成可能になる。
商人	3段階までグレードアップすると、「アルテマイト」などのレアアイテムが購入可能に。
さいほう屋	3段階までグレードアップすると、「てっぺきのゆびわ」のレシピが合成可能になる。
錬金術師	3段階までグレードアップすると、ここでしか手に入らないレシピがもらえる。

相性によるティパ村の価格変動

相性	実家	友人
高	65%OFF	10%OFF
	53%OFF	
	30%OFF	
	通常価格	
低	通常価格	

【てがみの効果3】

家族に送ったタネのゆくえ

タネはアイテムとして使うことはできないが、家族へのてがみにつけることで効果を発揮する。タネは家族が栽培し、送ってから3年たつと実を結び、「こうぶつ」をもらえるようになるのだ。「やさいのタネ」からは、「ひょうたんいも」「まんまるコーン」「ほしがたにんじん」のいずれかが、「くだもののタネ」からは「しましまりんご」「すずなりチェリー」「にじいろぶどう」のいずれかで、送ったキャラクターの「こうぶつ度」の高いものが栽培される。「こむぎのタネ」はやや特殊で、その詳細は以下のとおり。なお、もらえる食料品の量はそのタネを栽培した家族との相性によって変化する。

こむぎのタネ

- ティパの村の農家で小麦を作ってもらえる。
- 実家の職業が農家だと、父親から「こむぎのたば(売却アイテム)」をもらうことができる。
- 実家の職業がこなひきだと、父親から「こむぎこ(売却アイテム)」をもらうことができる。
- 3年後、それぞれの家の妹が「いなかパン」をくれる。

やさいのタネ

- 3年後にいずれかの野菜が収穫される。
- 栽培するのは兄(家族に兄がいなければ母親)。

くだもののタネ

- 3年後にいずれかのくだものが収穫される。
- 栽培するのは母親。
- 実家の庭にくだものの木が生える。

Column 相性を低下させないために

てがみのやり取りで家族との相性を高めているつもりが、知らないうちに相性が悪くなっている場合がある。これは家族と疎遠になってしまったため。1年以上まったく家族と話をしないと、相性が低下してしまうのだ。クリスタルを清めるために、年に一度はティパの村に帰るのだから、そのときは忘れずに家族全員と会話しておこう。このようなミスで相性を下げてしまうのは、あまりに惜しい。

←家族との相性が下がると、嫌われてしまい、話してくれなくなる。

戦利品の精算

てがみの返事を出し終わると、続いて戦利品の精算が行なわれる。ダンジョンで手に入れたアーティファクトの中からほしいものをひとつだけ選んで入手できるのだ。選択できる候補の中には、探索中に拾ったもの以外も出てくるのだが、これらはボーナス得点によるごほうび。ダンジョン攻略中にGBAにボーナス条件が表示され、その条件を満たすと得点が加算されていく。この得点が高いと、より良質のアーティファクトやアイテムが候補に追加されるようになるのだ。

ボーナス点が高い場合

- 精算画面で能力上昇値の高いアーティファクトや珍しいアイテムが追加される。
- マルチモードの場合、得点が高い順に戦利品を選択できる(P218参照)。

←アーティファクト精算まえに、まずボーナス条件の得点結果が表示される。

←候補の中から戦利品をひとつ選ぶ。マルチモードでは得点の高い順に選べる。

Column ボーナス点によるアーティファクトの違い

ボーナス条件の得点によって、出現するアーティファクトにどれだけ差が出てくるか調べてみた。条件は「まほうをつかわない」。まずは魔法をまったく使わずにボスエリアに進み、ボスを魔法だけで倒す場合と、通常攻撃だけで倒す場合で比較してみた。その結果、前者が35点、後者は102点だった。

出現アーティファクトは、当然102点のほうが効果の高いものが多かったが、さらに注目すべきは種類の変化だ。両方に共通して出現したものは、ひとつもなかったのである。つまり、同じダンジョンに挑む場合でも、得点が異なれば、違うアーティファクトを手に入れるチャンスが生まれるのだ。

↑ボーナス条件はダンジョン突入時にGBAに表示される。シングルモードでも、GBAを接続していれば条件の確認が可能だ。

ボーナス点 35

↑攻撃力アップのアーティファクトは「イカサマダイス」。効果は攻撃力+2。

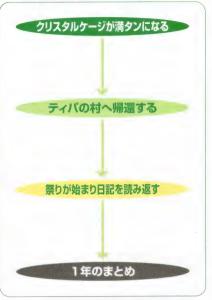
ボーナス点 102

↑同じく攻撃力をアップさせる「さすけのかたな」だが、効果は+3と高い。

1年の終わりを祝うお祭り

戦利品の精算後、その時点でクリスタルケージが満タンになっている場合はティパの村に帰ることになる。村までは自動的に帰郷するので、ワールドマップでの移動は必要ない。村では祭りの風景を見ながら、この1年のあいだに書いた日記が読み返される。普段あまり日記を読み返すことのない人は、ここできちんとおさらいしておくといいだろう。日記ではじめて明かされるイベントの補足などもあるのだ。

↑クリスタルを清める儀式の日はお祭り。1年を振り返る意味でも、日記を読み返しておくといい。

1年の終わり

新しい旅の始まり

System Guide 10

村の祭りが終わると、キャラバンの新しい1年が始まる。再びティパの村からのスタートとなるので、お店や施設が充実していると旅の準備が楽になる。その意味でも、父親の職業がかじ屋や商人のキャラクターは早めに作っておくといい（P011参照）。まだ作っていない場合は、ティパの村に戻った機会に新たにキャラクターメイキングしておこう。

←村長の励ましの言葉がキャラバンの旅の難しさをあたらめて思い出させてくれる。

Column ティパの村を発展させよう!

ティパの村は、作成したキャラクターによってお店や施設が増えていくが、キャラバンに空きがなくなると、「ともだちをよぶ」ができなくなってしまう。マルチモードでのプレイ用に空欄を3つ用意しておくなら、村のお店を3つあきらめることになるが、ゲームを進めていくうえで、商人、かじ屋、さいほう屋は絶対にほしい。空欄を作る場合、最低でもこの3つの職業は確保しておこう。

←未選択の職業はその施設を利用できない。親の職業といっても慎重に選んでおこう。

System Guide 11

ダンジョンの変化

探索するダンジョンはいつも同じ状態ではない。さまざまな要素で地形や出現モンスターが変化するのだ。そこにどのような法則があるのかを知って、ダンジョンの変化に対応できるようになろう。

ダンジョンには段階がある

System Guide 11

ミルラのしずくを採取した回数によって、各ダンジョンに変化が発生する。初めてそのダンジョンを訪れたときを第1段階とすると、ミルラのしずく回復(P025参照)後は、ダンジョンも第2段階へと変化するのだ。この段階があがると、出現モンスターが強力になるほか、ダンジョンによっては一部の地形が変化する場合もある。この仕組みを知らずに同じダンジョンに再挑戦すると、思わぬ苦戦をしいられるだろう。

ちなみに、たいていのダンジョンは最高で第3段階まで変化する。例外はヴェレンジェ山だけで、このダンジョンは第1段階のまま変化しない。

⬆ミルラの木のマークが緑色だとミルラのしずくが採取可能だ。以前しずくを採取した場所であれば、ダンジョンの段階があがっている。

地形の変化

System Guide 11

ダンジョンの地形が変化する条件はふたつある。ひとつはダンジョンの段階があがったことによる変化で、キノコの森、ヴェオ・ル水門、ゴブリンの壁がこれに当たる。とくにキノコの森は、キノコの成長によって通行できる道が大幅に変わってしまう(P086参照)。しかも第2、第3段階それぞれで変化するので、ダンジョンの段階が違えば、攻略ルートもまったく異なる。もうひとつの条件は、特殊な仕掛けの影響だ。デーモンズ・コートである仕掛けを作動させることによって、コナル・クルハ湿原で進入可能な場所が増える(P124参照)。

どちらもやっかいなものだが、地形が変化するダンジョンはこの4つだけ。それぞれの攻略ページを参考にプレイするといいだろう。

⬅ゴブリンの壁を初めて訪れたときは岩壁で塞がれているが……。

⬅段階があがると岩壁がなくなり、オリの中にある宝箱が出現する。

……地形の変化するダンジョン……

- キノコの森
- ヴェオ・ル水門
- コナル・クルハ湿原
- ゴブリンの壁

モンスターの変化

同じダンジョンでも、出現モンスターが変化することがある。キャラバンが最初に訪れることになるリバーベル街道でさえ、ときとして侮れないダンジョンになってしまうのだ。モンスターはダンジョンの段階がアップしたり、マルチモードでの参加人数によって増強される。変化の内容は下にまとめたので参考にしてほしい。モンスター強化後のダンジョンは、とくに気を引き締めて挑戦しよう。

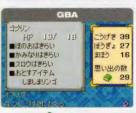
⬅最初のリバーベル街道にも強化されたモンスターがゾロゾロ出現してしまう。

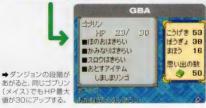
Dungeon 1 ダンジョンの段階があがると出現モンスターが変化

ダンジョンの段階があがると、出現するモンスターの種類が変わる。たとえばリバーベル街道の段階があがった場合は、ゴブリンチーフに替わってグリフォンが出現するのだ。

また、どの段階でも共通して出現するモンスターたちも、実はHPやステータスが向上している。一見しただけでは変化が見られないが、いざ戦ってみるとその手強さがわかるはずだ。ただ、段階があがって能力はパワーアップしても弱点は変わらないため、攻略法は変化前と同じものが通用する。

〈段階変化によるモンスター強化〉

●HPとステータスが上昇。
●出現モンスターの種類が増える。

⬅ゴブリンの壁で必ず遭遇するゴブリン(メイス)の初期HPの最大値は18だが……。

➡ダンジョンの段階があがると、同じゴブリン(メイス)でもHP最大値が30にアップする。

Dungeon 2 マルチモードでのモンスターの変化

マルチモードの場合も、ダンジョンの段階が上がるとモンスターの能力がアップし、一部のモンスターはさらに強力なモンスターと入れ替わる。また、プレイヤーの参加人数に応じて、出現するモンスターのHPが変化。人数が多いほどHPの最大値が高くなり、同時にダンジョン全体のモンスター数もわずかだが増えている。3段階目のダンジョンでの4人プレイともなれば、その厳しさは初期状態とは雲泥の差。心して掛からないと攻略は難しいだろう。仲間との連携を強化して臨みたい。

〈プレイモードによるモンスター強化の法則〉

●HPのみ上昇。
●出現モンスターの数が増える。

シングルの場合

⬅シングルモードではリザードマンとギガントードの2匹が出現するが……。

➡マルチモードになると、同じ場所で上記の2匹に加えウォータープリンも出現する。

System Guide 12

お店での行動

街にあるお店では、アイテムの売買が可能だ。冒険に役立つアイテムを探してみるのも楽しいだろう。ここでは商人との売買や装備品を合成するときの細かい注意点を紹介していく。

商人のいる場所を知っておこう

System Guide 12

旅の途中でアイテムが足りなくなったら、いったん街まで引き返して必要なアイテムを補充しておこう。このとき商人のいる街をおぼえておくと、移動もスムーズにできて便利だ。

商人はアルフィタリア城とファム大農場にひとりずつ、シェラの里にふたり、さらに行商人ふたりも含めると合計6人がいる。また、父親が商人のキャラクターを作っていれば、ティパの村でもアイテムの売買が可能だ。ちなみに行商人は店を持っていないため、いつでも同じ街にいるわけではない。P157を参考に、彼らの行動パターンをあらかじめ確認しておくといいだろう。

⬆アルフィタリア城には、アイテムを売ってくれる商人が常にいるため、序盤の補給ポイントに最適だ。

商人によって異なる品揃え

System Guide 12

商人が扱う品物は、食べ物、材料、レシピ、その他の4種類。アルフィタリア城とファム大農場には食べ物を扱う商人が、シェラの里には材料とレシピを扱う商人と、その他の品物を売る商人がいる。行商人とマール峠の商人が扱うものは材料とレシピだけなので、食べ物がほしいときにマール峠を訪れても、買うことはできない。各地の商人が扱っている商品はある程度おぼえておこう。

⬅マール峠の商人はレシピと材料を扱う。食べ物などのアイテムは売っていないのだ。

アイテム売却の注意点

System Guide 12

アイテムを売却できるのは、うえで紹介したアイテム屋と行商人の6人だけ。標準価格のおよそ4分の1で引き取ってくれるので、不必要なアイテムなどはこまめに売ってギルに換えてしまうといいだろう。ただし、武器やアクセサリといった装備品は一切引き取ってもらうことができない。いらなくなった装備品を持っていてもアイテムリストを圧迫するだけなので、ちょっと残念だが「こわす」コマンドで破棄してしまおう。

⬅フェニックスのおは店では買えない貴重品。余っても売らずに保管しておこう。

合成の手順

武器、鎧、防具、アクセサリといった装備品は、お店で買うことができない。装備品はかじ屋でレシピと材料を合成して作ってもらうしかないのだ。ここではその合成の手順を説明しよう。

まずレシピを手に入れたら、かじ屋へ行く。そこでレシピを選択すると、装備品の作成に必要な材料が提示される。材料をすべて持っているなら、あとは製作費を支払えばOKだ。材料を持っていない場合は、ダンジョンに材料を探しに行こう。ちなみに優れた装備品のレシピほど、必要な材料には入手困難なものが多い。冒険をしながら気長に探してみるといいだろう。

⬆そのレシピから合成される装備品の名前が左上に表示され、必要な材料が下段に表示される。合成に必要な金額もチェックしよう。

合成できるのは装備可能なものだけ

かじ屋に合成を頼めるのは、そのキャラクターが装備できるものだけとなっている。たとえば、ユーク専用防具の「かぶと」のレシピをクラヴァットが持っているとき、必要な材料がすべてそろっていても、かじ屋の選択画面でそのレシピを選ぶことができないため、当然ながら合成も不可能となる。つまり、自分のキャラクターとは関係ないレシピを持っていても意味はない、ということだ。もし手に入れた場合はアイテム屋に売ってしまうか、そのレシピが使える同じキャラバンの仲間にプレゼントするといいだろう。

⬆自分が装備できない装備品のレシピは合成できないので、仲間にあげるか売ってしまおう。

Column かじ屋は専門職

かじ屋には、それぞれ得意とする分野がある。分野は武器専門、防具専門、アクセサリ専門と3つあり、専門職人として営業している。つまり、武器専門のかじ屋では、アクセサリや防具を合成することはできないのだ。ただし、ティパの村のかじ屋だけは、実家の父親がひとりで武器と防具を合成してくれる。なお、アクセサリ専門店は「さいほう屋」と呼ばれているが、扱いはかじ屋の一種で、作成依頼の画面では「かじ屋」と表示されるのだ。

ちなみにかじ屋のある街は、ティパの村、マール峠、アルフィタリア城、シェラの里の4つ。それぞれの場所でどういった装備品が合成できるかは右表のとおりである。また、最強の武器や防具のほか、特定の装備品は限られた職人しか合成できない場合があるので、P074からのタウンガイドで確認して訪ねてみよう。

合成できる装備品と場所

場所	つくれる武具
ティパの村	武器、鎧、防具、アクセサリ
マール峠	武器、防具
アルフィタリア城	武器、鎧、防具
シェラの里	アクセサリ

System Guide 13

こうぶつを知ろう

キャラクターには8つの「こうぶつ」があり、どれくらい好きなのかがゲージで示される。「こうぶつ」の食べ物にはどのようなメリットがあるのか、どうすればゲージの割合を変えられるかを探ってみよう。

好きなものほど回復量が多くなる

System Guide 13

「こうぶつ」の8種類の食べ物には、食べることでHPゲージを回復する効果があるが、その回復量は「こうぶつ度」によって変化する。「こうぶつ度」は、フィールドマップのメニュー画面で、「こうぶつ」の項目を選択すると確認が可能で、「こうぶつ度」のゲージが長いものほど、好きな食べ物であることを示している。HPゲージの回復量はこの「こうぶつ度」の高さと比例しており、最大でHPゲージ5個ぶんのHPを一気に回復できるのだ。非常に優れた回復手段といえるだろう。

こうぶつの紹介

ここでは「こうぶつ」に分類される8種類の食べ物を紹介する。それぞれの追加効果をおぼえよう。

果実　しましまりんご

効果は「まほう」+2。しましま模様がきれい。クラヴァットの大好物。

果実　すずなりチェリー

効果は「まほう」+2。鈴なり状に実がなるさくらんぼで、手軽に食べられる。

肉　さかな

効果は「こうげき」+2。長い尾ひれが特徴的な魚だ。セルキーの大好物。

肉　ニク

効果は「こうげき」+2。牛飼いからもらえるから牛肉だ。リルティの大好物。

果実　にじいろブドウ

効果は「まほう」+2。同じ房に色の違う実がなる不思議なぶどう。

効果の持続時間

これら8種類の食べ物には、ステータスアップの効果もある。効果が持続する時間は、およそ5分だ。ちなみに特定の食べ物の効果が続いているときに別のものを食べると、新しく食べたものの効果に差し替わる。

野菜　まんまるコーン

効果は「ぼうぎょ」+2。通常の細長いとうもろこしと違い、丸く育つ。

野菜　ほしがたにんじん

効果は「ぼうぎょ」+2。根の部分が星形に成長する。ユークの大好物。

野菜　ひょうたんいも

効果は「ぼうぎょ」+2。ひょうたんのようなかたちをしている。

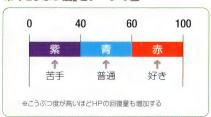
「こうぶつ度」は変化する!

「こうぶつ」ゲージの割合

食べ物での回復量は、「こうぶつ度」によって異なる。この「こうぶつ度」はゲージで表示され、ゲージの割合が大きいほど、回復量も多くなるのだ。具体的には「こうぶつ度」のゲージが40以下の場合、HPゲージは2個しか回復しない。60だと3個、80だと4個、ゲージいっぱいの食べ物はハートが5個も回復するのだ。冒険のまえに自分のキャラクターの「こうぶつ」を確認しておこう。

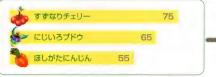
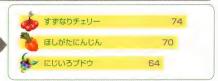
「こうぶつ度」とゲージの色

「こうぶつ度」変化の法則

「こうぶつ度」は固定のステータスではなく、食べ物を食べるたびに変動する。変動の法則は、これから食べる物をそれ以前に何回食べたかによってゲージの上昇率が決まる(右表参照)というもの。このとき判定の対象となるのは過去4回までに食べた物で、1回でも同じ物を食べていると上昇率は低くなる。なお、食べた物以外の7種類は必ず「こうぶつ度」が1ずつ低下する。

過去4回に食べた回数と変化量

食べた回数	変化量
0	+15
1	+11
2	+7
3	+3
4	+1

※食べた物以外のこうぶつ度は−1される

例:クラヴァットがほしがたにんじんを食べた場合

上はクラヴァットの「こうぶつ度」初期値の上位2位から4位の食べ物。この状態で過去に食べたことのない「ほしがたにんじん」を食べる。

「ほしがたにんじん」の「こうぶつ度」が15アップして3位に浮上。それ以外の食べ物はゲージが1ずつダウンしている。

種族別のオススメこんだて

「こうぶつ」を食べると、「こうげき」「ぼうぎょ」「まほう」のいずれかのステータスが一時的に上昇する。この効果を利用し、各種族の特徴をさらに伸ばすよう、食べ物の「こうぶつ度」を調整しておきたい。初期状態から以下の順番で食べれば、それぞれの種族で最適な「こうぶつ度」になるので試してみよう。

クラヴァット

「ぼうぎょ」と「まほう」アップを重視したメニュー。

- まんまるコーン
- ほしがたにんじん
- にじいろブドウ
- すずなりチェリー
- しましまりんご

リルティ

「こうげき」と「ぼうぎょ」に重点をおいた前衛用こんだて。

- さかな
- ほしがたにんじん
- まんまるコーン
- ひょうたんいも
- ニク

ユーク

割合の初期値が15の「しましまりんご」を早めに上昇させよう。

- しましまりんご
- にじいろブドウ
- すずなりチェリー
- ほしがたにんじん
- しましまりんご

セルキー

「こうげき」と「ぼうぎょ」を重視。やや回数が必要だ。

- まんまるコーン
- まんまるコーン
- ほしがたにんじん
- ほしがたにんじん
- ニク/さかな(交互)

System Guide 14

モーグリを探してみよう!

モーグリの巣は世界のいたるところにある。しかし、彼らは人目につかないように隠れ住んでいるため、簡単には出会えないだろう。運よく彼らに出会うことができれば、なにかいいことがあるかも!?

世界各地に点在するモーグリの巣

System Guide 14

街やダンジョンの探索中に、思いがけずモーグリの巣を発見することがあるだろう。モーグリの巣では、スタンプをもらったり、モーグリにペイントしたりと、楽しくて役立つことが待っている。実はモーグリの巣は、すべての街とダンジョンに存在するのだ。しかしモーグリは人目を避けて生活しているため、巣に入るには「しらべる」で入口を見つける必要がある。

サブコマンドの「しらべる」は、対象の近くに行けば実行できるようになるので、すみからすみまでフィールドをくまなく探索すれば、巣を見落とすこともないはずだ。

⬆モーグリの巣を発見。中に入れば、巣の住人であるモーグリたちと話したり、スタンプをもらったりできる。

スタンプを集めよう!

System Guide 14

巣の中でモーグリに話しかけると、スタンプ帳にモグスタンプを押してもらえる。スタンプを集めると、ミニゲームの「けちらせキャラバンロード」を遊ぶことができるようになるのだ(P224参照)。このミニゲームは対戦型のレースゲームなので、マルチモードのときだけ遊ぶことができる。

ちなみに、同じモーグリから2個以上スタンプを押してもらうことはできない。以前にスタンプを押してくれたモーグリに再び話しかければ、スタンプ帳を見せてもらうことができる。

⬅モーグリの質問に対し「そのとおり」と返事をすると……。

⬅スタンプを押してもらえる。各地のスタンプを集めていこう。

モグの身だしなみを整えよう

自分好みのモグにしよう

シングルモードの場合、モーグリの巣でモグの毛をペイントすることができる。ペイントできる色は赤、青、緑の3色で、Aボタンを押しながらコントロールスティックを移動させると、スプレーで色を吹きつけることができるのだ。十字ボタンでモグのポーズを変更し、さまざまな角度からムラのないように色を塗ろう。色が気に入らなければ「けをあらう」で元の色に戻すこともできる。

←普段は白いだけのモグも、ここでお手入れすることで、カラフルになれるのだ。

色を塗ることでさまざまな効果が得られる

ダンジョン探索中、クリスタルケージを運んでいない状態のモグは、まれに攻撃魔法を使ってプレイヤーを援護してくれる。このときモグが使う魔法はファイア、ブリザド、サンダーの3種類だけで、どの魔法を使うかはランダムで決定されるのだが、モグにペイントを施すことで各魔法の使用頻度を変えることができるのだ。具体的にはモグの毛に赤色が多ければファイアを多用し、緑色ならサンダー、青色ならブリザドの使用率がアップする。これを利用してダンジョンごとに色を塗り替えれば、攻略も格段に楽になるはずである。

また、モグの毛色はシングルモードのレーダー表示にも影響を与える。通常は「地形レーダー」か「モンスターレーダー」のどちらかが表示されるが、毛を塗り替えることで、任意にレーダーの変更が可能だ。詳しくは右表を参考にしてほしい。

←モグの全身を赤くペイントしてみた。これでファイアの使用確率がアップする。

モグの毛色によって起こる変化

モグの色	よく使う魔法	レーダー
なし	ランダム	地形、またはモンスターレーダー
赤	ファイア	モンスターレーダー
青	ブリザド	トレジャーレーダー
緑	サンダー	スカウター

モグの毛をカットすると……？

モーグリの巣では、モグの毛をカットすることもできるが、これにもちゃんと意味があるのだ。じつはすべてのダンジョンには「気温」が設定されており、これが高いか低いかに応じてモグの毛の長さを調節しておくと、よりスムーズなダンジョン探索ができるというわけだ。たとえば、見るからに暑そうなライナリー砂漠に毛が長い状態のモグを連れて行くと、「暑いクポ～！」といったセリフを口にする。これは暑さによってモグの体力が失われている証拠。体力が低下したモグは移動速度が低下してしまう。これを防ぐためのカットなのである。短くしたモグの毛は、カットしてから1時間以上プレイし、さらにダンジョンをひとつクリアすることで元に戻る。

←全身の毛をカットしてしまうと、モグにペイントすることはできない。

スティルツキンのワールド講座

この世界は広い！君の知らないことがまだまだあるぞ

人間は思い出を忘れてしまうことがある

オレの名前はスティルツキン。さまざまなキャラバンとともに、世界の各地を放浪している。旅先ではいろいろな人と出会うが、最近は街の人間が記憶をなくすことが多いらしい。オレとの思い出も忘れられるから困ったことだ。しかし年が変わると、とたんに記憶を取り戻すからじつに不思議。そういえば風のうわさで、人々の思い出を食べる精霊がいるという話を聞いたが……。

←お店以外の街の住民は、記憶をなくしてしまうことがある。

人間たちの名前

人間たちと旅をしていて、彼らの名前は種族によって特徴があることに気づいた。リルティは名前と名字を「＝」で、セルキーは「・」で結ぶ。オレの知り合いのソール＝ラクトさんは、リルティだってことが名前からもわかるだろう。また、ユークたちは名字に「ー（音引き）」が多く、クラヴァットたちは名前だけで呼び合っている。おそらく各種族だけのきまりごとがあるのだろうね。

たまには休んで息抜きをしよう

どのキャラバンも、ミルラのしずくを集めるという重大な責任を背負っているみたいだね。オレたちモーグリは瘴気を浴びても大丈夫だけど、人間には死活問題だ。だからって頑張るのはいいけれど、たまには息抜きも必要だと思う。

オレのオススメは、ファム大農場とルダの村だ。ファム大農場では牛レース（P118参照）が、ルダの村ではセルキージャンプ（P136参照）が楽しめる。ギャンブルやミニゲームで気分をリフレッシュすれば、気持ちよく冒険を再開できるだろう。これらの街に立ち寄ったときは、ぜひチャレンジしてみるといいぜ。

←ファム大農場の牛レース。のんびりしたレースだが、ギャンブルならではのスリルは満点だ。

→ルダの村のセルキージャンプ。タイミングよくジャンプして高得点を狙ってみよう。

「魔石ころがし」って知ってる？

いまティパの村の子供たちの間でひそかなブームになっている遊びを知ってるかい？　そいつは「魔石ころがし」といって、あの丸い魔石をころがして遊ぶものなんだ。ティパの村で錬金術師の親を持つキャラクターの弟か妹に話しかければ遊ぶことができる。細かいルールはとくになく、ただ魔石をころがすだけなんだ。キャラバンの仲間とルールを決めて遊ぶのもいいかもしれないな。

Analysis of a Map

第二章　マップ攻略

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
OFFICIAL COMPLETE GUIDE

CHAPTER 2

WORLD MAP GUIDE

ワールドマップガイド

それぞれのエリアにどんな街やダンジョンがあるのかを知っておけば、キャラバンの旅もグッと楽になるはず。そこでこのページでは、各エリアの特徴や地域情報について紹介していこう。

全フィールドマップ

…街など　●…ダンジョン

全エリア完全紹介

この世界のワールドマップは9つのエリアで構成されており、それぞれのエリアには農耕地、伝説の地といった、その土地ならではの特徴が設定されている。ミルラのしずくを集めるだけではなく、各地の住人との触れ合いや名所を歩き回るなど、キャラバンでの旅を楽しもう。なお、P070では各エリアが通行可能になる年数をまとめた「エリア通行表」を掲載しているので参考にしてほしい。

ティパ半島

世界のはずれにある半島。複数の種族が住むティパの村があり、近くには港もある。新街道ができてからは、ほかの冒険者との交流が盛ん。

エリア内のダンジョン
・リバーベル街道(水・風)
・ゴブリンの壁(火・土)

メタルマイン丘陵

なだらか丘が続くメタルマイン丘陵。かつては資源が豊富だったカトゥリゲス鉱山やマール峠に集う職人たちで賑わった土地である。

エリア内のダンジョン
・キノコの森(水)
・カトゥリゲス鉱山(火)

アルフィタリア盆地

アルフィタリア城の足下に広がる世界経済の中心都市。周囲を山に囲まれており、天然の要塞としても機能しているようだ。

エリア内のダンジョン
・ティダの村(風・土)
・ジャック・モキートの館(水・火)

ヴェオ・ル高地

ユークの一族がひっそりと魔法の研究をおこなっているシェラの里がある。山脈に囲まれた地形のせいか、ここを訪れる冒険者の数は少ない。

エリア内のダンジョン
・ヴェオ・ル水門(無)

キランダ諸島

いまなお活動を続けているキランダ火山がある。かつてリルティ族が武具の精製のため訪れていたが、現在では魔物の島と化している。

エリア内のダンジョン
・キランダ火山(無)

ファム大平原

ジェゴン川から流れる水を引き、世界でも有数の農業地帯となったファム大平原。生活する人は、どこかのんびりとした性格が多いようだ。

エリア内のダンジョン
・セレパティオン洞窟(風)
・デーモンズ・コート(無)

レベナ平野

かつての世界の中心都市レベナ・テ・ラがあった場所。大きな湿原によって分断されていたが、古代セルキーの民によって横断可能になっている。

エリア内のダンジョン
・コナル・クルハ湿原(無)
・レベナ・テ・ラ(無)

ライナリー島

島のほとんどが砂漠に覆われており、人々は崖の近くにひっそりと住んでいる。ティパの港、ジェゴン川から船を使う以外、往来の手段はない。

エリア内のダンジョン
・ライナリー砂漠(土・?)

受難の大穴

古代文明を一瞬にして滅ぼした、隕石の落ちた場所。今なお激しい瘴気に包まれており、冒険者たちの来訪を拒み続けている。

エリア内のダンジョン
・ヴェレンジェ山(無)

年数別エリア通行表

1年目 移動可能なエリアは2ヵ所

ティパ半島とメタルマイン丘陵をつなぐ瘴気ストリームは、リバーベル街道をクリアすると通行可能。ほかのエリアは瘴気にさえぎられて進入できない。

ティパの村 ― メタルマイン丘陵

2年目 移動可能エリアが一気に増加

ゴブリンの壁をクリアすればメタルマイン丘陵まで進める。さらに、ジャック・モキートの館をクリアすることでヴェオ・ル高地まで移動可能だ。

ティパの村 ― メタルマイン丘陵 ― アルフィタリア盆地 ― ヴェオ・ル高地

3年目 船での移動が可能に

2年目と同じエリアに加え、ジェゴン川から船でファム平原に移動できる。ただし、レベナ平野に続く瘴気ストリームは土属性のため通行不可。

ティパ村 ― メタルマイン丘陵 ― アルフィタリア盆地 ― ヴェオ・ル高地

メタルマイン丘陵 ― ファム大平原

4年目 新たな航路が開設

ジェゴン川の西岸から新たに航路が追加され、キランダ諸島に移動可能。キノコの森で属性を水に変えておけば、レベナ平野にも入れる。

ティパの村 ― メタルマイン丘陵 ― アルフィタリア盆地 ― ヴェオ・ル高地

メタルマイン丘陵 ― ファム大平原

キランダ諸島 ― ファム大平原 ― レベナ平野

※その年の各瘴気ストリームの属性を示す　━：火、━：水、━：土、━：風、━：船、━：？

5年目 ジェゴン川が枯れる

5年目のはじまりは、ジェゴン川が枯れているため、航路はティパの港のみになる。ライナリー砂漠で属性を「？」に変えれば全エリアを通行可能。

6年目 ヴェオ・ル水門がカギ

ジェゴン川は枯れたままだが、ヴェオ・ル水門を攻略し（P108参照）、ライナリー砂漠で「？」の属性を手に入れると、すべてのエリアが通行可能になる。

7年目 ジェゴン川の流れを取り戻そう

6年目と同じく、ヴェオ・ル水門を攻略することで、ジェゴン川は元に戻る。クリスタルケージの属性を「？」に変えることで、受難の大穴にも移動できる。

8年目 全エリアに足をのばせる！

6、7年目でヴェオ・ル水門を訪れなくても、自然にジェゴン川の水は戻っている。この年以降、瘴気ストリーム以外で、通行を制限されることはない。

9年目以降の探索可能エリアは8年目と同じ

WORLD MAP GUIDE

攻略ページの見方

本編の攻略に先立ち、攻略ページの見方を説明しよう。ダンジョン攻略と街のガイドで紹介する内容は異なっているのでよくおぼえておいてほしい。なお攻略ページでのアイコンもあわせて紹介している。

ダンジョン攻略・マップ

❶ダンジョン名

ダンジョンの名称。世界観に則したダンジョンの紹介もあわせて掲載している。

❷エリア&属性

ワールドマップで見たダンジョンの位置。右のアイコンは、そのダンジョンが持っている属性の一覧と、設定された気温（高い、平均、低い）をあらわしている。なお、属性がないダンジョンについては「無」で表示している。

❸ガイド

ダンジョンのおもだった特徴を紹介。入手できる可能性のあるアーティファクト、そのダンジョンに出現するモンスターも掲載している。なお、モンスター一覧表は、どの段階で出現するのかを Lv.1 であらわしている。アーティファクトに関する詳細な情報はP168以降を、モンスターはP186以降を参照のこと。

❹マップ

ダンジョンのマップを掲載している。全マップに共通した主要アイコンの説明については下記を参照のこと。

❺アイコン

ダンジョン内に配置された宝箱や仕掛け、モーグリの巣をアイコンで示している。

マップ上の主なアイコン

スタート地点	ボスエリア	A B 攻略ポイント解説
Battle バトルインフォメーション	Multi マルチインフォメーション	マップ間のつながり

ダンジョン攻略・攻略情報

❶攻略ポイント解説
ダンジョンの攻略情報をポイントごとにまとめたもの。おもにダンジョン内の仕掛けやクリアするまでに必要な情報を紹介している。

❷バトルインフォメーション
ダンジョン内における戦闘での注意すべきポイントや、とくに手強いモンスターの攻略法などを紹介している。

❸マルチインフォメーション
マルチモードでの注意点、ちょっとお得な情報などを紹介している。

❹ボスインフォメーション
ダンジョンに出現するボスの攻略法。おもな攻撃手段とその対処法について画面で解説しているほか、ボスの基本となるHPや特徴なども掲載している。

街のガイド

❶街の名前
街の名称。

❷街マップガイド
その街の特徴を解説している。

❸マップ
街のマップを掲載。

❹ポイントインフォメーション
街での注目ポイントを紹介。

❺モーグリの巣
モーグリの巣の場所、もらえるスタンプを紹介。

❻街の施設ガイド
各施設の情報。

ティパの村

ティパ半島の南端にある辺境の村。もともとはクラヴァットの民が作った集落にすぎなかったが、その穏和な性格を慕って各種族が集まる村となった。村には、村長の家と8つの職業の家があり、それぞれがキャラクターの実家となる。経過年数や返信するてがみ(P053)につけるアイテムによって、実家にさまざまな変化がある。

Tipa Village

N

アイテム

モーグリの巣

錬金術師

さいほう屋

かじ屋

農家

商人

牛飼い

こなひき

漁師

スタート

ワールドマップへ

ティパの村ガイド

それぞれの実家を活用しよう

ティパの村では、自分の家族やキャラバン仲間の家族が、その職業に応じた技術や商品などを提供してくれる。すべての職業の実家がそろっていれば、なんでもそろう便利な村となる。

←同じキャラバン仲間の家族から買い物ができたり、アイテムがもらえたりする。キャラクター未作成の職業は家が留守の扱いになる。

アイテムを拾っておこう

村の北端にある岬で草むらを調べると、アイテムを入手できる。そのあともダンジョンでミルラのしずくを得るごとに同じ場所で拾うことができるうえ、毎回違ったものが入手できるのだ。ちなみに、こうした隠しアイテムはほとんどの街にあるのでぜひとも探しておこう。

←何度もアイテムを取り続けていると、入手困難なレアアイテムが拾える場合もある。面倒でもこまめにチェックしてみよう。

ここにいるクポ!

クリスタルが祭られた台座。その裏側にモーグリの巣がある。画面ではわかりにくい場所だが、丁寧に探してみよう。

➡村を守る巨大クリスタルの裏側にモーグリの巣の入口が隠れている。

ティパ村でしか作れないレシピ

かじ屋：ランダム

きゅうきょくのぶき	50000ギル

さいほう屋：ランダム

てっぺきのゆびわ	50000ギル

※父親との相性が前年より上がっていたら、お祭りのあとに作れる品物がグレードアップする。ただし相性が普通以上であることが条件。

ショップガイド

アイテム屋：（店員の名前はランダム）

ニク	36ギル
さかな	36ギル
ミネ	18ギル
ミルク	18ギル
どう	270ギル
てつ	450ギル
ミスリル	4500ギル
きん	450ギル
ぎん	450ギル
どうのかけら	90ギル
てつのかけら	90ギル
こんごうせき	225ギル
マグマいわ	900ギル
ひんやりゼリー	900ギル
かみなりだま	900ギル
アルテマイト	45000ギル
ダークスフィア	45000ギル

※父親との相性が前年より上がっていたら、お祭りのあとに販売するアイテムがグレードアップする。ただし相性が普通以上であることが条件。なお、お店が3段階目になると販売アイテムから「ミネ」がなくなる。

リバーベル街道

小鬼が住み着いたため人の往来がなくなってしまった旧街道。道沿いに流れる川は、かつて世界で一番美しい川と呼ばれていた。

気温／平均

DUNGEON INFO ゴブリンが巣くう街道

リバーベル街道はダンジョンの作りもやさしく、難しい仕掛けもないので、序盤での腕試しには最適の場所。まずはここで戦い方の基本を身につけるといいだろう。道中、道幅が狭くなっている場所もいくつかある。狭い場所での戦術もしっかり磨いておこう。

←必殺技や魔法を使用するタイミングもここで身につけておきたい。

入手可能なアーティファクト例

- アースペンダント
- アイスブランド
- イカサマダイス
- ぎんのうでわ
- ぎんぶちめがね
- クリスナイフ
- けんじゃのつえ
- くろずきん
- さすけのかたな
- しゅりけん
- セイブザクィーン
- ダブルハーケン
- バックラー
- フレイムタン
- マンイーター
- メイジスタッフ
- メイジマッシャー
- モーグリポケット
- りゅうのひげ
- ワンダーバングル

出現モンスター

通常エリア

ゴブリン →P.210 Lv.1

ゴブリンチーフ →P.210 Lv.1

ヘッジホッグパイ※1 →P.211 Lv.1

ムー →P.212 Lv.1

グリフォン →P.209 Lv.2

ゴブリン（やり・A） →P.210 Lv.2

ゴブリンメイジ（A） →P.210 Lv.2

ストーンヘッジ →P.211 Lv.2

ゴブリン（メイス・A） →P.210 Lv.3

ダークヘッジ →P.211 Lv.3

ボスエリア

ジャイアントクラブ(Boss) →P.210 Lv.1

リバームー →P.212 Lv.1

※1）1、2段階目のみ出現

River Belle Path

- ハネ橋スイッチ
- 台座
- 宝箱
- 水つぼ
- 油つぼ
- 看板
- モーグリの巣
- ホットスポット(水)
- ホットスポット(風)

ボスエリアへ

バトル
Battle

POINT C

POINT B

マルチ
Multi

スタート

ワールドマップへ

POINT A

CAPTURE INFO

リバーベル街道攻略

POINT A スイッチを踏んで橋を作動させる

ダンジョンに入ってすぐ東に進むと、大きなハネ橋がかかっている。しかし、この段階では肝心の橋が上がったままになっており通行できない。ここを通過するためには、橋のすぐ手前に設置してあるふたつのスイッチを両方押して仕掛けを作動させ、橋をおろす必要がある。シングルモード時はスイッチの上にクリスタルケージを置いたあと、もう片方のスイッチにプレイヤーが乗れば作動するが、マルチモード時はふたりのキャラクターがスイッチの上に乗るだけでOKだ。なお、このハネ橋を通行可能な状態にしなくても、ダンジョンを攻略することはできる。

⬅片方を作動させただけでは、向こう岸まで渡ることができない。

➡ダンジョンから脱出するときには、ハネ橋があると便利だ。

POINT B カギと台座を使って門を開けよう

数ある仕掛けのなかでもっとも多いのが、台座にカギをセットして開ける門だ。この方法を使った仕掛けはほとんどのダンジョンに設置されている。はめ込むためのカギは台座の近くにいるモンスターが持っていることが多く、入手するにはそのモンスターを倒す必要がある。この台座とカギとモンスターの関係を覚えておくと、のちのちまで役に立つだろう。

モンスターが落としたカギを持ち上げて運び、台座の上に置けば仕掛けが作動して、門が開く。一度仕掛けを作動させて開けた門はダンジョンをクリアしない限り、再び閉まることはない。

⬆カギを持ち上げるとキャラクターは無防備になる。運ぶ前に周囲のモンスターを片づけてしまおう。

POINT C 岩壁のモーグリと廃屋のモーグリ

リバーベル街道には2ヵ所にモーグリが住んでいる。いっぽうはモグスタンプ(P064参照)を押してくれるモーグリで、ダンジョン東部の岩場の中、行き止まりになったところの岩の内部に巣をかまえている。ここはボスエリアに向かうルートから外れているうえに、見つけにくい場所なので、わからない場合はダンジョンマップを参考に探してみよう。もうひとつは、北のはずれの廃屋で暮らすモーグリ一家だ。かつて街道がにぎわっていたころの住居の名残に住み着いているようだが、彼らとは会話できるだけで、アイテムの売買や、モグスタンプを押してもらうことはできない。

⬆岩壁の穴に入るとその先はモーグリの巣となっている。見つけにくい場所にあるので、この写真のあたりを調べてみよう。

Battle バトル 広い場所でも動きすぎるのは危険

広い場所で戦うときは、モンスターの攻撃パターンを見極めつつ、背後に回り込んで攻撃するのがもっとも安全。この戦法は通常攻撃でも魔法攻撃でも同じだ。しかしあまり広い範囲を動きまわると、別のモンスターを引きつけてしまい、一度に複数を相手にしなければならない状況になってしまうこともある。移動はなるべくコンパクトに行なうように心掛けよう。

←行動範囲を広げすぎると、敵に囲まれてピンチを招いてしまう。

Multi マルチ ケアルと食べ物の使い分け

HPの減ったキャラクターがいる場合、周囲にモンスターがいなければケアルで回復したい。詠唱時間が必要だが、パーティ全員を一度に回復させられるうえ、何回でも使用できるからだ。逆にモンスターとの戦闘中は、各自が食べ物を使用するようにしたい。食べ物は回復量が「こうぶつ度」によって変わってくるが、すぐに使用できる。もしくはケアル係をひとり決めておこう。

←ダンジョンの序盤でケアルを入手できると、攻略はグッと楽になる。

BOSS ジャイアントクラブ

HP:160

特徴: 炎、聖属性が苦手。雷属性、スロウ、ストップはまったく効かない。

スロウバブル

←スロウバブルはゆっくりプレイヤーを追尾してくる。回り込むように避けろ。

稲妻

←時折放つ稲妻は、サンダーの魔法と同様の気絶のステータス異常をもたらす

サンダガ

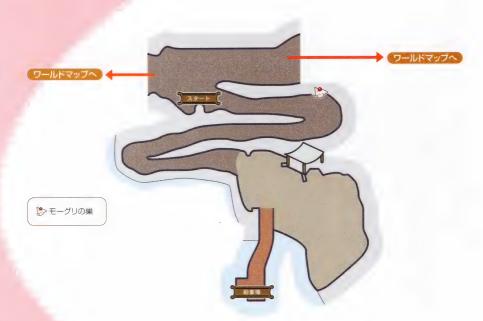
←甲羅が外れると攻撃パターンが一変。サンダー系の魔法を多用してくるのだ。

大きなハサミと堅い甲羅を持つ巨大ガニ

ハサミによる攻撃は背後に回り込むとダメージを受けない。攻撃するアクションを見せたら、すばやく回り込んでコンボを叩き込もう。そのためには、スロウ効果のある泡を確実に回避することが重要となる。甲羅が外れると多用してくるサンダラは、予想以上に効果範囲が広く、ターゲットリングから距離を取っているのに当たってしまうこともある。サンダラの詠唱を始めたら、十分に距離を取ってやり過ごそう。

ティパの港

ティパの港は、長いつづら坂を下った砂浜にある。しかし1年目に訪れたときは船もなく、船乗りのトリスタンもいない。旅好きモーグリのスティルツキンがいるだけだ。ジェゴン川の水が干上がる5年目になると、ようやくキランダ火山、ルダの村への航路が開通するので、以降は旅の中継点として利用する機会も多くなるだろう。

TOWN INFO

ティパの港ガイド

スティルツキンに聞いてみよう

旅の途中にさまざまな場所で遭遇するスティルツキンだが、この海岸に来ればいつでも会うことができる。彼に話しかけると冒険の基礎やの基本を学べるので、わからないことがあったらいつでもここに話を聞きに来るといいだろう。

⬅スティルツキンに教えてもらえることは、どれも旅を進めるうえで必要不可欠なものばかり。しっかり覚えておこう。

船が使えるようになるには

4年目まではこの港から船に乗ることはできない。5年目になるとジェゴン川の港が使えなくなる代わりにこの港が開港し、キランダ火山とルダの村に行けるようになるのだ。さらに、ジェゴン川の水が復活するとジェゴン川の東岸・西岸へも行けるようになる。

⬆5年目からようやく利用可能になるが、最初に行ける港はふたつだけ。

⬆すべての港に行けるようになると行動範囲も飛躍的に広がるのだ。

ここにいるクポ!

坂道を下っていくと、その途中にいかにも怪しげな洞窟が。モーグリはこの洞窟の中に巣をかまえている。

➡このほら穴がモーグリの巣。ひと目見て「これだ!」とわかるはず。

ショップガイド

渡航先一覧：船頭トリスタン

年	渡航先
1年目➡	なし
2年目➡	なし
3年目➡	なし
4年目➡	なし
5年目➡	キランダ火山(500ギル) ルダの村(300ギル)※
6年目➡	キランダ火山(500ギル) ルダの村(300ギル)※
7年目➡	キランダ火山(500ギル) ルダの村(300ギル)※
8年目以降➡	ジェゴン川西岸(100ギル) ジェゴン川東岸(100ギル) キランダ火山(500ギル) ルダの村(300ギル)

※5年目～7年目までは、ヴェオ・ル水門を開く(P108参照)ことで、ジェゴン川への寄港も可能になる。

ゴブリンの壁

ゴブリンたちが徒党を組んで生活している洞窟。ダンジョンには人骨が散らばっており、攻略に失敗した者の末路を思わせる。

気温／平均

DUNGEON INFO 薄暗くて見にくいダンジョン

ティパ半島北部に位置するゴブリンの壁だが、1年目にはワールドマップに表示されておらず、街道の分岐点もないため訪れることができない。2年目以降になるとダンジョンが出現し、街道にも分岐点ができて攻略に向かうことが可能となる。ちなみに、年数が経過することで出現するダンジョンはここだけだ。

←1年目は街道上に分岐点が出現せず、なかには入れない。

入手可能なアーティファクト例

- アースペンダント
- あしゅら
- アライのメット
- カイザーナックル
- ガラティーン
- きばのおまもり
- きれいなうでわ
- ぎんのうでわ
- ぎんぶちめがね
- クリスナイフ
- くろずきん
- けんじゃのつえ
- ダブルハーケン
- タマのすず
- バックラー
- はねつきぼうし
- フェアリーリング
- フレイムタン
- モーグリポケット
- ワンダーバングル

出現モンスター

通常エリア

- エレキクラゲA →P.209 Lv.1

- コウモリ →P.210 Lv.1

- ゴブリン(A) →P.210 Lv.1

- ゴブリンチーフ →P.210 Lv.1

- ゴブリンメイジ(A) →P.210 Lv.1

- プリン(A) →P.211 Lv.1

- ケルベロス →P.210 Lv.2

- ゴースト →P.210 Lv.2

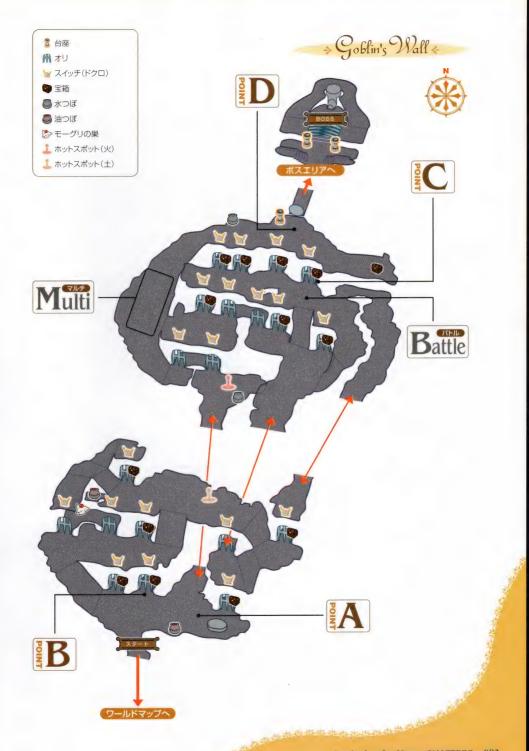
- ゴブリン(メイス・A) →P.210 Lv.2

- ゴブリン(やり・A) →P.210 Lv.2

ボスエリア

- ゴブリン(B) →P.210 Lv.1
- ゴブリン(やり・B) →P.210 Lv.1
- ゴブリンキング(Boss) →P.210 Lv.1
- ゴブリン(メイス・B)※1 →P.210 Lv.2

※1) マルチモード3人以上で出現

台座
オリ
スイッチ(ドクロ)
宝箱
水つぼ
油つぼ
モーグリの巣
ホットスポット(火)
ホットスポット(土)
Goblin's Wall
N
POINT D
BOSS
ボスエリアへ
POINT C
マルチ
Multi
バトル
Battle
POINT A
POINT B
スタート
ワールドマップへ

ゴブリンの壁攻略

POINT A 大量のゴブリンに注意！

このダンジョンは、その名のとおり数多くのゴブリンが出現する。ここでは1匹ずつ倒していくのが理想的ではあるが、場所によっては敵が密集しており、複数を相手に戦う場面も多くなるだろう。そのような状況では、HPを回復させるタイミングが重要だ。戦闘中は食べ物を使ってすばやく、周囲に敵がいなくなったらケアルを唱えてパーティを全回復させるなど、使い分けていこう。

⬅集団と戦う場合は、ケアルよりも食べ物を使ったほうが安全確実だ。

POINT B ドクロのスイッチと骨のオリの開け方

宝箱や抜け道が目の前にあるのに、骨でできたオリが邪魔をして中に入れない。このオリを開けるには、オリの上部にあるドクロ型のスイッチに通常攻撃を加える必要がある。上の階層に登ってスイッチを叩いて戻るのは面倒なうえに、迷いやすいが、一度開けてしまえば再び閉まることはない。ドクロが複数並んでいる場合は、まとめて開けておくと、何度も往復する手間が省ける。

⬅ドクロを攻撃すると目の光が消えて下にある骨のオリが開く。

POINT C 謎の岩壁を開ける方法は？

ダンジョンを進んでいくと、レーダー上ではオリが表示されているのに、実際はただの岩壁が広がっている場所がある。しかもその上にあるドクロの目は最初から光っていない……。じつは、ここはミルラのしずくの復活状況（P025）によって変化する仕組みとなっている。1段階目では岩壁のままでも、2段階目以降になると岩壁はオリに変化して、ドクロのスイッチも機能する。

⬅3段階目になると岩壁の中にはたくさんの宝箱が並んでいる。

POINT D ボスエリアの前にはモンスターがいっぱい

この地点にはボスエリアに入るための台座が置いてあるが、侵入者を阻もうと奥からモンスターが多数出現する。ほかのダンジョンと同じく、カギは出てくるモンスターのうちの1匹を倒すと手に入る。しかし、むやみに動き回ると、多くのモンスターの注意を引きつけてしまい、複数を同時に相手にすることとなる。面倒でも1匹ずつ坂道までおびき寄せて各個撃破していこう。

⬅敵の数が多いため、むやみに突っ込むと悲惨なことに。

Battle バトル 通常攻撃だけでは倒しにくいモンスター

このポイントをはじめ、ダンジョン内の随所に登場するエレキクラゲは、通常攻撃専門の前衛にとってやっかいなモンスターである。体の表面に電気を帯びているため、攻撃された場合はもちろん、こちらから攻撃を仕掛ける場合にも、触れると感電による気絶状態となり、一時的に行動できなくなってしまうのだ。敵に触れずに攻撃できる射出系や貫通系の必殺技か、サンダー系以外の魔法で対処しよう。

⬅エレキクラゲは魔法攻撃を使って、ダメージを与えていこう。

Multi マルチ 連携魔法を使いこなそう

敵の数が多く、しかも密集しているケースが多いので、画面全体に効果がある連携魔法を有効に使いたい。画面上に敵の集団を発見したら、気づかれる前にファイガやサンダガといった強力な連携魔法で先制攻撃を仕掛ければ、確実に戦闘の主導権を取ることができるだろう。また、ひとたび戦闘に突入すると混戦は必至。後衛は回復に専念し、ケアルガを発動できるよう準備をしておこう。

⬅ファイガやサンダガといった連携魔法がゴブリンにはよく効く。

BOSS ゴブリンキング

HP:80

特徴： 聖属性が苦手。スロウ、ストップはまったく効かない。

ワープ移動と魔法が得意な ゴブリンたちの親玉

ワープ

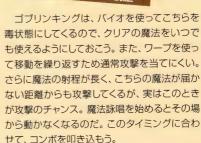
⬅ワープ直後に魔法を詠唱し始めることもある。本体を見失うと回避は難しい。

バイオ

⬅バイオは毒の効果をもたらす。HPを削られるまえにクリアで治療しよう。

ゴブリン出現

⬅両側から出てくる護衛のゴブリン。ボスとの対決に集中するため早めに倒せ。

ゴブリンキングは、バイオを使ってこちらを毒状態にしてくるので、クリアの魔法をいつでも使えるようにしておこう。また、ワープを使って移動を繰り返すため通常攻撃を当てにくい。さらに魔法の射程が長く、こちらの魔法が届かない距離からも攻撃してくるが、実はこのときが攻撃のチャンス。魔法詠唱を始めるとその場から動かなくなるのだ。このタイミングに合わせて、コンボを叩き込もう。

キノコの森

大量に群生するキノコが、この一帯に巨大な森を形作っている。小さなキノコも成長して、やがては森の一部となるのだ。

水

DUNGEON INFO　ルートが変わる迷いの森

キノコの森は、攻略の進行段階によってキノコが成長し、ダンジョンの形状が大きく変化する特徴を持っている。育ったキノコが道をふさいでしまったり、反対に新しい道ができたりするなど通行可能な場所が変化するのだ。またダンジョン内は明るいのだが、キノコの色や大きさに惑わされるため、道に迷いやすくなっている。

←1段階目と3段階目ではルートが大きく異なっている。

入手可能なアーティファクト例

- アースペンダント
- ぎんのうでわ
- ぎんぶちめがね
- グリーンベレー
- クリスナイフ
- くろずきん
- けんじゃのつえ
- さすけのかたな
- しゅりけん
- ダブルハーケン
- タマのすず
- バックラー
- フレイムタン
- マンイーター
- メイジスタッフ
- メイジマッシャー
- モーグリポケット
- りゅうのひげ
- ルーンのベル
- ワンダーバングル

出現モンスター

通常エリア

アーリマン →P.209 Lv.1

グレムリン →P.209 Lv.1

プチワーム →P.211 Lv.1

ヘッジホッグパイ →P.211 Lv.1

ヘルプラント(A) →P.212 Lv.1

アイスアーリマン※1 →P.209 Lv.2

オチュー →P.209 Lv.2

ストーンプラント(A) →P.211 Lv.2

キャリオンワーム(A) →P.209 Lv.3

ストーンヘッジ →P.211 Lv.3

ダークヘッジ →P.211 Lv.3

ボスエリア

ヘルプラント(B) →P.212 Lv.1

モルボル(Boss) →P.212 Lv.1

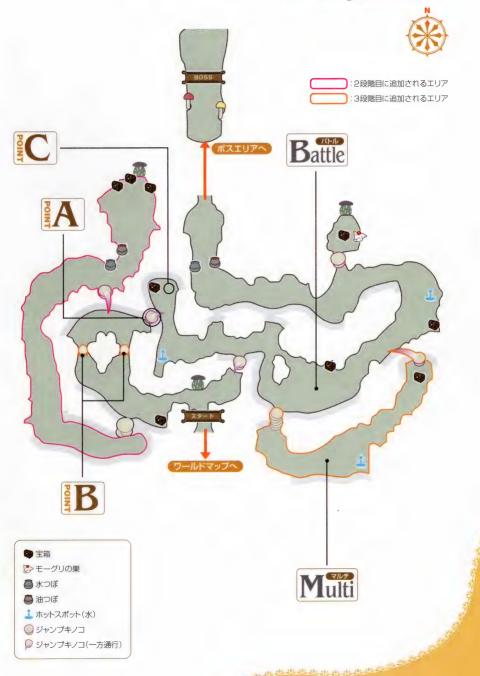
プチワーム※2 →P.211 Lv.2

ストーンプラント(B)※3 →P.211 Lv.3

マジックプラント →P.212 Lv.3

※1) マルチモードふたり以上で出現
※2) 2段階目のみ出現
※3) マルチモード3人以上で出現

Fungi Forest
N
：2段階目に追加されるエリア
：3段階目に追加されるエリア
BOSS
POINT C
POINT A
ボスエリアへ
バトル
Battle
スタート
ワールドマップへ
POINT B
宝箱
モーグリの巣
水つぼ
油つぼ
ホットスポット（水）
ジャンプキノコ
ジャンプキノコ（一方通行）
マルチ
Multi

CAPTURE INFO　キノコの森攻略

POINT A　ジャンプキノコを利用しよう

キノコのなかにはバネのような性質を持つものがあり、その上に乗ると遠くまで飛ばしてくれるので、移動手段として利用可能だ。一見行き止まりに見える場所でも、あきらめて戻る前に周囲に乗れそうなキノコがないか調べてみよう。ちなみにマルチモード時はパーティ全員が乗ったうえで、誰かがクリスタルケージを持ち上げておかないと作動しない。ひとりだけ抜け駆けして先へ行くことはできないのだ。また大半のキノコはプレイヤーを正しいルートへと飛ばしてくれるのだが、なかには乗るとスタート地点付近に戻されてしまうものもあるので要注意。

⬆キノコに乗ってジャンプ。ただし、ジャンプキノコによっては一度跳んだら戻れない一方通行のものもある。

POINT B　段階によって変わるルート

キノコの森は、ダンジョンの構造が攻略の段階によって変化する。これはダンジョンの段階によってボスエリアへの進行ルートが変わることを意味しているのだ。攻略マップのポイントBは1～2段階目には普通に通行できるが、3段階目になると生長したキノコが道をふさいでしまい通れなくなる。そのため、先に進むには2段階目にできたエリア（ピンク色に縁取られた箇所）から迂回しなければならないのだ。また、3段階目になると、マップ南東部にも新たなエリア（オレンジ色に縁取られた箇所）が追加される。本来のルートから外れるが、宝箱があるので回収に向かってもいい。

⬆初めて訪れたときは普通に通れた場所も、ダンジョンの段階が進むと通行できなくなってしまう場合もある。

POINT C　強敵アーリマンとの戦い方

ジャンプキノコで飛んださきには、初の飛行タイプモンスター・アーリマンが待ちかまえている。飛行タイプのモンスターは、常に空中に浮かんでいるため通常攻撃からのコンボが決まりにくく、必殺技もかわされてしまうことが多い。さらに飛行中はあらゆるダメージを軽減する特殊能力を持っているため、どんなに攻撃力の高いキャラクターでも1撃のダメージは1しか与えられないのだ。このようにやっかいな飛行タイプだが、弱点のグラビデをかけるとダメージとともに一時的に地面に落下する。落下中はダメージを軽減する能力もなくなるので、通常攻撃で簡単に倒せるだろう。

⬆アーリマンをはじめ、飛行タイプの多くはグラビデの魔法で地面に落とせる。ただし、その効果は一時的なもので、早めに倒してしまおう。

Battle バトル 毒を受けるとクリスタルケージが持てない!

オチューやキャリオンワームが使う毒攻撃。毒状態は時間の経過でも解除されるが、クリアを使って素早く治療したほうがいい。ムダなダメージを減らすのも目的のひとつだが、毒状態にあるとクリスタルケージやカギなどを持っても、毒のダメージによりすぐ落としてしまうからだ。解毒用のアイテムは存在しないので、クリアの魔法を入手したらすぐにコマンドリストに加えておこう。

←毒状態にされてしまったら、すぐにクリアの魔法で治療しよう。

Multi マルチ キャリオンワームは嫌な奴

キャリオンワームは、離れているとサンダーを放ち、近づくと毒のブレスを吐いてくる。この毒のブレスは攻撃範囲も広くてやっかいだ。周りを囲んで通常攻撃を加えていると、パーティ全員が毒状態になってしまうこともある。キャリオンワームがサンダーを詠唱中に攻撃を加え、毒のブレスを出す前に距離を取るという、ヒット&アウェイでダメージを与えていこう。

←毒状態になるとHPゲージが暗いピンク色に変化する。

BOSS モルボル

HP:160

特徴： 炎、聖属性が苦手。スロウ、ストップはまったく効かない。

バキューム

←バキュームを使われると強引にモルボルの近くへと吸い寄せられてしまう。

毒ブレス

←広い攻撃範囲を持つ毒ブレス。少し距離をとって魔法攻撃で応戦しよう!

触手

←地面から出てくる触手は、かなりのダメージを受ける。食らったらすぐに回復しよう。

強烈な毒ブレスを持つ 植物系モンスター

モルボルがバキュームを始めると強制的に近くに引き寄せられる。このため、一定の間合いを保って攻撃、という戦法は通用しない。吸い寄せられているあいだは必殺技を溜めて、十分近づいたときに繰り出そう。毒ブレスの攻撃範囲は正面だけなので、側面に回り込むようにして逃げながらダメージを与えていけば問題ない。ちなみに地面から出てくる触手攻撃は、「まもる」でダメージを無効化できるのだ。

武器・防具のかじ屋、さらにはアイテムショップまでそろっており、キャラバンの活動拠点としても使い勝手のいいマール峠。出入口は3つあり、それぞれどこから入ってきたかに対応してスタート地点が変わってくる。昔モテモテだったおじいさんとその孫、お母さんが出ていってしまった女の子など印象深い人物も多い。

Marl Peak

N

ワールドマップ、カトゥリゲス鉱山方面へ

スタート

かじ屋【武器】

ワールドマップ、ジェゴン川方面へ

行商人

かじ屋【防具】

スタート

アイテム

モーグリの巣

スタート

ワールドマップ、キノコの森方面へ

マール峠ガイド

渡り歩く行商人夫婦

行商人夫婦のアイテム屋は、マール峠で唯一アイテムを売ることができる施設。しかしマール峠に滞在しているのは奇数年のみなので、訪れる場合は画面左上にある経過年数を確認しておこう。

⬅自分のキャラクターには関係ないレシピや、いらないアイテムは売ってしまおう。

おじいさんの過去

このマール峠にはセシルという名のおじいさんが住んでいる。このおじいさんの秘められた過去を知ることで、物語をより深く味わうことができるはずだ。とはいえ、初めて訪れたときにできることは少ない。まずはおじいさんに話しかけてみよう。

⬅かつてのモテモテぶりを自慢するセシル。いつ話しかけても陽気に振る舞うおじいさんなのだが……。

ここにいるクポ!

峠の西側にある階段を下った先にモーグリの巣が隠れている。突き当たりの壁の周辺をしらべてみよう。

➡ジェゴン川からマール峠に入ると、画面のすぐ下に階段が見える。

ショップガイド

アイテム屋：ジ・メオン

アイテム	価格
どう➡	300ギル
てつ➡	500ギル
ミスリル➡	5000ギル
どうのかけら➡	100ギル
てつのかけら➡	100ギル
こんごうせき➡	250ギル
せんしのぶき(レシピ)➡	300ギル
てつのよろい(レシピ)➡	150ギル
ミスリルのよろい(レシピ)➡	300ギル
ミスリルのたて(レシピ)➡	250ギル
てつのこて(レシピ)➡	100ギル
ミスリルのこて(レシピ)➡	250ギル
てつのかぶと(レシピ)➡	100ギル
ミスリルのかぶと(レシピ)➡	250ギル
てつのベルト(レシピ)➡	100ギル
ミスリルのベルト(レシピ)➡	250ギル

マール峠でしか作れないレシピ

武器かじ屋：ナット＝デニム

アイテム	価格
つきのぶき➡	5000ギル
てんかいのぶき➡	8000ギル
やみのぶき➡	5000ギル
ゆうしゃのぶき➡	5000ギル

防具かじ屋：アルノー

アイテム	価格
ダイヤのよろい➡	2500ギル
だいちのよろい➡	5000ギル
でんせつのとり➡	3000ギル
てつのかぶと➡	150ギル
どうのかぶと➡	80ギル

※店で表示されるのは所持しているレシピのみ。そのうち自分の種族と関係ないレシピは暗く表示される。

シェラの湖から注がれた流れは、世界に安定した水を供給している。3年目から運行されるトリスタンの船は、ギルを支払えば遠くの島や、海を隔てた村まで連れて行ってくれるのだ。瘴気ストリームの属性は毎年変わるため、街道だけでは先に進めなくなることも出てくる。船を使う機会も必然的に増えてくるだろう。

Jegon River

N

東岸

船着場

スタート

ワールドマップ、
マール峠方面へ

西岸

ワールドマップ、
ファム大農場方面へ

スタート

船着場

看板
モーグリの巣

ジェゴン川ガイド

船が利用できるタイミング

1、2年目は船が利用できず、3年目から向こう岸に渡れるようになる。4年目になるとキランダ火山まで行けるが、5年目には川の水がなくなり、再び利用できなくなってしまう。ヴェオ・ル水門でポンプフラワーを復活させれば、すべての港に渡航可能になる。

⬆2年目にトリスタンに話しかけても、船には乗せてくれない。

⬆川の水が干上がってしまう5年目になると船はティパの港に来ている。

トリスタンのほしがるモノ

キランダ火山やライナリー砂漠へ渡航する際、トリスタンがほしがっているアイテムについて聞かされる。アイテムを渡すと、それ以降、運賃を割り引いてくれるのだ。なお、アイテムをすべて渡し終えた2年後には、船のフリーパスを売ってくれるようになる。

⬅トリスタンのほしがるアイテムはいつでも手に入るものではない。根気よく探そう。

西岸の出入口付近に立てられている看板。その横には小さな脇道が……。実はここがモーグリの巣の入り口なのだ。

➡途切れた柵の奥をしらべてみると、モーグリの巣が見つかる。

ショップガイド

渡航先一覧:船頭トリスタン

年目	渡航先
1年目➡	なし
2年目➡	なし
3年目➡	向こう岸(50ギル)
4年目➡	向こう岸(50ギル) キランダ火山(500ギル)
5年目➡	向こう岸(50ギル)※ キランダ火山(500ギル) ルダの村(300ギル) ティパの港(100ギル)
6年目➡	向こう岸(50ギル)※ キランダ火山(500ギル) ルダの村(300ギル) ティパの港(100ギル)
7年目➡	向こう岸(50ギル)※ キランダ火山(500ギル) ルダの村(300ギル) ティパの港(100ギル)
8年目➡	向こう岸(50ギル) キランダ火山(500ギル) ルダの村(300ギル) ティパの港(100ギル)

※ヴェオ・ル水門でポンプフラワーを復活させていた場合のみ川の水が戻り寄港可能になる。

Dungeon

カトゥリゲス鉱山

かつてはリルティの民が鉄を作り出すための鉱山だった。しかし鉄の取れなくなったいま、入り組んだ内部は魔物の巣窟と化している。

気温／平均

DUNGEON INFO 捨てられた鉱山

カトゥリゲス鉱山は細い通路と、広い採掘場で構成されたダンジョン。内部は薄暗く、ボムがランタン代わりになっている。広場には階段を使って上層にのぼれるところもあり、ダンジョンをいっそう複雑なものにしている。トロッコを操作したり、スイッチを踏んだりと仕掛けも多く、難易度が高いダンジョンだ。

←狭い通路での戦闘は不利。広場に誘い込んで戦うようにしたい。

入手可能なアーティファクト例

- アースペンダント
- アメノムラクモ
- イカサマダイス
- オニオンソード
- ぎんのうでわ
- ぎんぶちめがね
- グリーンベレー
- くろずきん
- しゅりけん
- ダブルハーケン
- タマのすず
- バックラー
- マンイーター
- メイジスタッフ
- メイジマッシャー
- モーグリポケット
- ラストポケット
- りゅうのひげ
- ルーンのベル
- ワンダーバングル

出現モンスター

通常エリア

オーガ（A） →P.209 Lv.1

オーク →P.209 Lv.1

オークメイジ →P.209 Lv.1

ボム →P.212 Lv.1

アイスボム →P.209 Lv.2

オーク（メイス） →P.209 Lv.2

オーク（やり） →P.209 Lv.2

コウモリ →P.210 Lv.2

コカトリス →P.210 Lv.2

サンダーボム →P.210 Lv.2

レイス →P.212 Lv.2

ボスエリア

オークキング（Boss） →P.209 Lv.1

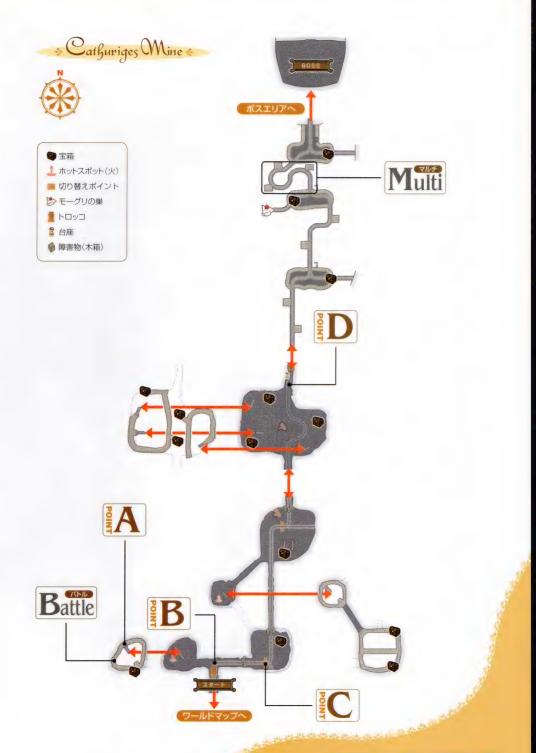
オークボーン →P.209 Lv.1

オークボーン（やり）※1 →P.209 Lv.2

オークボーン（メイス）※2 →P.209 Lv.3

※1）マルチモード3人以上で出現
※2）マルチモード3人以上で出現

Cathuriges Mine
N
宝箱
ホットスポット(火)
切り替えポイント
モーグリの巣
トロッコ
台座
障害物(木箱)
BOSS
ボスエリアへ
マルチ
Multi
POINT D
POINT A
バトル
Battle
POINT B
スタート
ワールドマップへ
POINT C

CAPTURE INFO カトゥリゲス鉱山攻略

POINT A 坑道と上の階層

カトゥリゲス鉱山は、トロッコのレールが敷かれた坑道と、そこから階段を使って登れる上の階層の二層構造で構成される特殊なダンジョン。ミルラのしずく入手を優先するなら、下の通路を進むだけでクリア可能だが、上の階層には宝箱が置いてあるので、できれば入手しておきたい。ただし、上の階層の通路は非常に狭く、限られたスペースでの行動をしいられる。覚悟して臨もう。

←上の階層は通路が狭く、戦闘には不向き。油断は禁物だ。

POINT B トロッコを押して障害物を壊せ！

ダンジョンに入ってすぐ目の前にあるトロッコは、一定の方向から通常攻撃を加えることでレールの上を走らせることができる。木箱で塞がれていて、そのままでは通ることができない通路も、トロッコを走らせて木箱にぶつければ、通行できるようになるのだ。木箱でふさがれている通路は2ヵ所あり、どちらもトロッコで壊すことができるので、忘れずに移動させていこう。

←モンスターを倒したら、トロッコを叩いて動かそう。

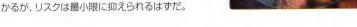
POINT C スイッチと切り替えポイント

ここにはトロッコのレール切り替えポイントがあり、ポイントを踏むことでトロッコの進路を変えられる。木箱をトロッコで壊すための仕掛けなのだが、切り替えポイントを踏まない、もしくは間違えてしまうと、トロッコはスタート地点まで戻されてしまう。切り替えポイントは2ヵ所あり、いずれも上側のポイントが正解の切り替えとなる。戻らなくてもすむように覚えておこう。

←切り替えポイントは足踏み式。クリスタルケージを置いてもいい。

POINT D 強敵オーガがカギを持っている

オーク系のモンスターと比べてひとまわり大きな身体を持つオーガ。HPが高く、長期戦になりやすいため、冒険初期のキャラクターには強敵。しかし、奥のエリアに進むためのカギを持っているため、無視することもできない。サンダーで気絶状態にするか、ファイアで防御力を下げるなどして、地道にHPを削っていく戦法を取ろう。時間はかかるが、リスクは最小限に抑えられるはずだ。

←攻撃力が高いので、ヒット&アウェイで地道にHPを削っていこう。

Battle バトル ボム系モンスターは倒したあとも油断禁物

ボムは死に際に広い範囲を巻き込む大爆発を起こす。これに巻き込まれると、爆発のダメージに加えて、火炎のステータス異常が発生し、一時的に防御力が低下してしまう。当然、この状態ではほかのモンスターに攻撃されると、大きな痛手を受けることになる。ここで紹介しているポイントのほかにも、鉱山内にはいたるところにボムが登場するので、対処法は確実に身につけておきたい。

←ボムの種類によって、爆発時の追加効果が変わる。

Multi マルチ 細い通路は隊列に注意しながら進もう

奥のエリアに行くと、細い通路が続くが、このような場所では、魔法を使うモンスターがもっとも危険。なぜならクリスタルケージの効果範囲がせまくなるためパーティが密集した状態になり、逃げ場所がなくなるからだ。オークメイジの魔法やコカトリスの石化攻撃などのステータス異常攻撃に対応するためにも、ケアルやクリアなどの回復系の魔法はあらかじめ入手しておきたい。

←狭くて細い通路では、仲間との距離を考えて素早く移動したい。

BOSS ✻ オークキング

HP:160

特徴： 炎、聖属性が苦手。スロウ、ストップはまったく効かない。

←左手の杖を振り回す動作は、強力な必殺技の合図。急いで背後に回り込め！

←回転攻撃は「まもる」コマンドでダメージを無効化できる。タイミングが重要だ。

←残りHPが少なくなると、捨て身の自爆攻撃「エクスプロージョン」を繰り出してくる。

オークの群を束ねる腕力自慢のキング

オークキングは物理攻撃が主体で、なかでも左手の杖から繰り出される必殺技「ばくれつワンド」は破壊力抜群。ターゲットリングが出現してから攻撃まではタイムラグがあるため、そのスキに背後に回り込んで回避しよう。また、ダメージを与えていくと、自爆攻撃の準備を始める。その威力は絶大かつ、画面全域に及ぶため、逃げ切れるものではない。自爆の準備で身体が光り始めたら集中攻撃で先に倒そう。

ティダの村

帰らぬキャラバンを待ち続け、瘴気によって壊滅した村。旅が失敗すると、故郷がどうなるかを暗示しているようだ。

気温／低い

DUNGEON INFO 胞子と粘菌に浸食された村

村といっても、人々が住んでいたころの活気もいまはもうなく、道は荒れ果て、廃屋はモンスターたちの巣窟と化している。ダンジョン内のいたるところに繁殖している粘菌は、プレイヤーの行く手をさえぎり、簡単には通してくれない。このダンジョンでは、粘菌を除去する術を知ることが攻略の要となる。

←キャラバンにかかる責任の重大さを痛感させられるダンジョンだ。

入手可能なアーティファクト例

- アライのメット
- エルフのマント
- オーガキラー
- カイザーナックル
- きばのおまもり
- きれいなうでわ
- ぎんのうでわ
- クリスナイフ
- けんじゃのつえ
- しゅりけん
- タマのすず
- チョコボポケット
- ねじりはちまき
- パワーリスト
- フレイムタン
- マンイーター
- モーグリポケット
- りゅうのひげ
- ルーンのベル
- ワンダーバングル

出現モンスター

通常エリア

キャリオンワーム(B) →P.209 Lv.1

グレムリン →P.209 Lv.1

スケルトン(A) →P.210 Lv.1

スケルトンメイジ(A) →P.210 Lv.1

ヘルプラント(A) →P.212 Lv.1

ボム →P.212 Lv.1

アバドン →P.209 Lv.2

スケルトン(メイス・A) →P.210 Lv.2

スケルトン(やり・A) →P.210 Lv.2

ストーンプラント(A) →P.211 Lv.2

マジックプラント(A) →P.212 Lv.2

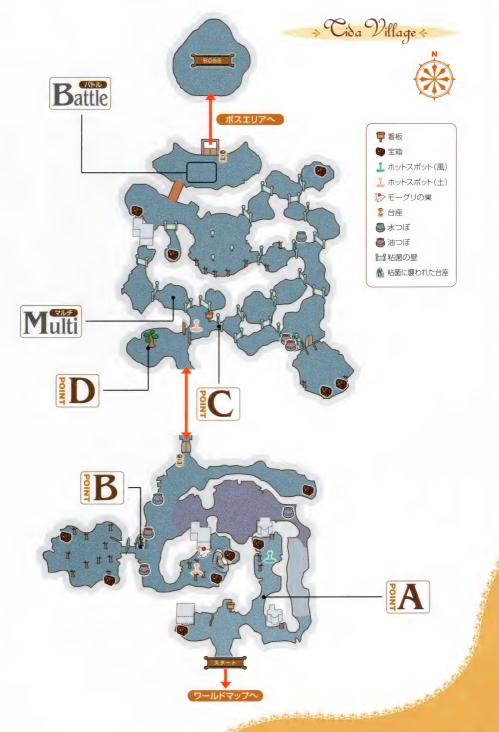
ボスエリア

アームストロング(Boss) →P.209 Lv.1

スケルトン(メイス・B)※1 →P.210 Lv.1

スケルトンメイジ(A) →P.210 Lv.1

※1) マルチモードふたり以上で出現

Cida Village
N
BOSS
ボスエリアへ
バトル
Battle
看板
宝箱
ホットスポット(風)
ホットスポット(土)
モーグリの巣
台座
水つぼ
油つぼ
粘菌の壁
粘菌に襲われた台座
マルチ
Multi
POINT D
POINT C
POINT B
POINT A
スタート
ワールドマップへ

ティダの村攻略

POINT A スケルトンの奇襲作戦

スケルトンは最初、地面に散らばった骨の状態になっており見つけにくいが、プレイヤーが近づくと、突然骨が合体して姿を現わす。常に奇襲攻撃への注意を払いながら進もう。また、スケルトンは盾を装備しているので、防御姿勢をとられると、通常攻撃ではダメージを与えられなくなる。その場合、魔法攻撃に切り替えるか、背後に回り込んでから攻撃すればいい。

←バラバラに散らばった骨は、近づくと反応してスケルトンになる。

POINT B 粘菌に覆われた台座

モンスターを倒してカギを入手したのに、台座には粘菌が絡まっているためカギを置けない。こんなときは粘菌にファイアを当てるといい。粘菌が焼け落ちて台座にカギを置けるようになるのだ。このダンジョンには粘菌に覆われた台座が2ヵ所あり、いずれもファイアを使うことで問題は解決する。使用可能となった台座での門を開けると、その奥には宝箱があるので訪れておきたい。

←台座に絡みつく粘菌は、ファイア系の魔法で焼き払ってしまおう。

POINT C 粘菌は焼いても叩いてもよい

行く手を阻む粘菌の壁は、ファイアをかければ引っ込んで、通行可能になる。しかし一定時間が経つと粘菌は再び菌糸をのばして通れなくなってしまうのだ。この復活する粘菌の壁は、通常攻撃しても意味がないように見えるが、じつはしっかりダメージを与えており、何度も攻撃を続けると最後には消滅してしまう。とはいえ一度しか通らない場所も多く、完全に消滅させる必要性は低い。

←完全に消滅させるには、根気よくダメージを与えていくしかない。

POINT D ボロボロのてがみを読むと

マール峠のおじいさんセシルと、ルダの村のおかしらル・ティパ。一見すると接点のないふたりには、隠された秘密があったのだ。それを知るにはふたりに一度ずつ話しかけておく必要がある。そのあと、この場所にある朽ち果てた木を調べると、ボロボロのてがみを発見できる。このてがみをふたりに見せ、再びティダの村を訪れると彼らの秘められた過去が明らかになる。

←ボロボロのてがみは家族からの手紙と同様に読むことができる。

Battle バトル 強敵アバドン戦！

とてつもなく大きな体躯を誇るモンスターのアバドン。思わずボスと勘違いしてしまうほどに攻撃力が高く、しかも飛行しているため通常攻撃が当たりにくい。対処方法は、グラビデを使って地面に落とすこと。地面に落ちたアバドンは一定時間攻撃をすることができなくなるので、そこに通常攻撃を加えていこう。なおアバドンはシッポが弱点なので、攻撃はすべて背後からしよう。

←3体のアバドンを相手にするとかなりの苦戦をしいられる。

Multi マルチ 粘菌の壁はすばやく通過しよう。

マルチモードでプレイしていると粘菌の壁は非常にやっかいな存在となる。なぜなら全員が通りきらないうちに、粘菌が復活して道を塞ぐことがあるからだ。マルチモード時の粘菌は、通常攻撃への耐性も上がり、完全に消滅させるのは手間がかかる。遅れるプレイヤーが出ないように、ファイアを使うときは「いまから道を開けるから早く通ってね」と実際に声を出して合図しよう。

←粘菌にはファイガの魔法が効果絶大。連携魔法の練習にもなる。

BOSS ※ アームストロング

HP:160

特徴： 炎、聖属性が苦手。雷属性、スロウ、ストップはまったく効かない。

大砲ブレス

←遠距離から放つ大砲には、「ストップ」「気絶」「呪い」の3種類の追加効果がある。

毒ブレス

←うかつに近づくと毒ブレスを吐く。攻撃モーションに入ったらすぐに逃げよう。

ハリネズミ

←たくさんの針を飛ばして攻撃する「ハリネズミ」は追加効果こそないが極めて強力。

接近戦から長距離戦までこなす家型モンスター

距離が離れ過ぎると、大砲などの強力な遠距離攻撃を繰り出してくるため、できるだけ近づいて戦うようにしたい。とはいえ、近づき過ぎると今度は毒ブレスやスロウから逃げられなくなる。とくにシングルモードの場合はステータス異常を起こされると一気に苦しくなるので、いつでもクリアの魔法を使えるよう準備しておこう。一緒に出現するスケルトンメイジの魔法もなかなかの曲者。出現したら優先的に倒しておきたい。

アルフィタリア城

リルティの王様が治めるアルフィタリア城。その城下町はこの世界で最大の都市となっており、各地の行商人も足を運ぶなど、お店も充実している。さまざまな種族がここで生活しているが、住民はリルティが大半を占めており、なかには、この世界を支配しているのはリルティの民だと信じて疑わない者もいる。

Arfitaria Castle

モーグリの巣

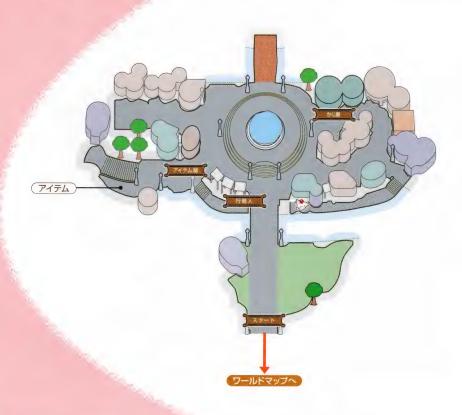
かじ屋

アイテム屋

アイテム

行商人

スタート

ワールドマップへ

アルフィタリア城ガイド

年数によって移動する行商人

西側の階段を降りたところにいる行商人は、ゲーム中盤で役立つミスリル系のレシピを豊富に扱っている。ただし、アルフィタリア城にいるのは偶数年だけで、奇数年はファム大農場にいる。

⬅ギ・ルベの扱うレシピは、序～中盤の装備強化に役立つものばかり。一度は足を運んでみよう。

侍従長とともに王女を捜せ

行方不明になった王女を血眼になって捜している侍従長クノックフィエルナ。彼に話しかけると王女を捜してほしいと依頼される。この時点ですぐに王女を見つけ出すことはできないが、さまざまな場所を訪れることで、その足取りもつかめてくるだろう。

⬅イベントをすべて見終わったあとに城下町へ行くと、なにかいいことが起こるかも?

城下町の東側にある階段を下りると、路地の突き当たりに小さな穴がある。これがモーグリの巣への目印だ。

➡モーグリの巣の手前には、モーグリを見てみたいと話す女の子がいる。

ショップガイド

行商人:ギ・ルベ ※偶数年のみ

品名	価格
どう→	300ギル
てつ→	500ギル
ミスリル→	5000ギル
どうのかけら→	100ギル
てつのかけら→	100ギル
こんごうせき→	250ギル
せんしのぶき(レシピ)→	300ギル
てつのよろい(レシピ)→	150ギル
ミスリルのよろい(レシピ)→	300ギル
ミスリルのたて(レシピ)→	250ギル
てつのこて(レシピ)→	100ギル
ミスリルのこて(レシピ)→	250ギル
てつのかぶと(レシピ)→	100ギル
ミスリルのかぶと(レシピ)→	250ギル
てつのベルト(レシピ)→	100ギル
ミスリルのベルト(レシピ)→	250ギル

アイテム屋:ジョナ=エズラ

品名	価格
ニク→	40ギル
さかな→	40ギル
ミネ→	20ギル
ミルク→	20ギル

アルフィタリア城でしか作れないレシピ

防具かじ屋:ハインダール

品名	価格
かぜのベルト→	400ギル
きよめのベルト→	400ギル
きよめのよろい→	500ギル
きんのこて→	400ギル
せいなるたて→	400ギル
せいなるよろい→	500ギル
でんきのかぶと→	400ギル
でんきのこて→	400ギル
でんきのたて→	400ギル
でんきのベルト→	400ギル
でんきのよろい→	500ギル
ときのかぶと→	400ギル
ときのよろい→	500ギル
とわのかぶと→	400ギル
とわのよろい→	500ギル
ほのおのかぶと→	400ギル
ほのおのこて→	400ギル
ほのおのたて→	400ギル
ほのおのベルト→	400ギル
ほのおのよろい→	500ギル
まほうのたて→	400ギル
れいきのかぶと→	400ギル
れいきのこて→	400ギル
れいきのたて→	400ギル
れいきのベルト→	400ギル
れいきのよろい→	500ギル

※店で表示されるのは所持しているレシピのみ。そのうち自分の種族と関係ないレシピは暗く表示される。

ジャック・モキートの館

ギガースロードとミセスモキートの美食家夫婦が住む館。近くを通るキャラバンを襲っては、召使いに料理させてディナーにしている。

気温／平均

DUNGEON INFO わかりやすいお屋敷

このダンジョンは洋館が舞台で、非常にわかりやすい構造になっている。複雑な仕掛けも紋章の扉くらいなので、攻略に手間取るようなところもない。また、ダンジョン自体に奥行きがなく、脱出するのも簡単だ。ボスと戦うための謎解きさえわかれば、このダンジョンは最速で攻略することができるだろう。

←ボスのギガースロードとは中央の広場で戦うことになる。

出現モンスター

通常エリア

ガーゴイル
→P.209 Lv.1

クァール(A)
→P.209 Lv.1

グレムリン
→P.209 Lv.1

トンベリコック
→P.211 Lv.1

オチュー
→P.209 Lv.3

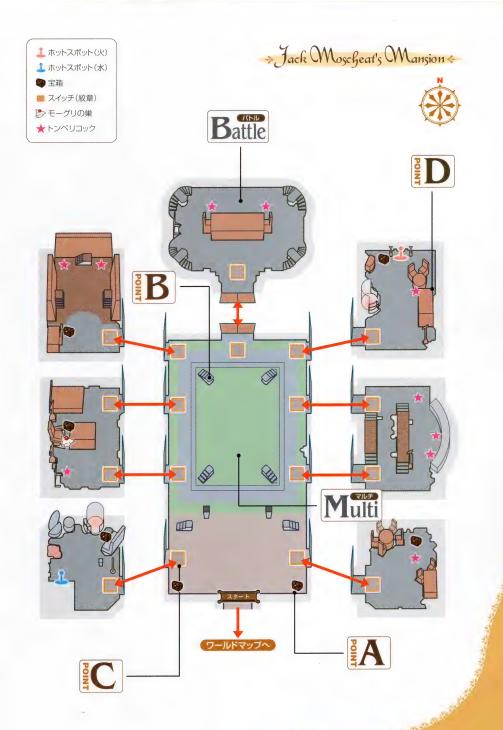
ボスエリア

ギガースロード(Boss)
→P.209 Lv.1

ミセスモキート(Boss)
→P.212 Lv.1

入手可能なアーティファクト例

- アースペンダント
- あかいくつ
- アライのメット
- エルフのマント
- カイザーナックル
- きばのおまもり
- キャンディリング
- ぎんぶちめがね
- グリーンベレー
- チョコボポケット
- バックラー
- はねつきぼうし
- ひかりのじてん
- フェアリーリング
- フレイムタン
- マスカレイド
- ムーンペンダント
- ルーンのつえ
- ワンダーバングル
- ワンダーワンド

ホットスポット(火)
ホットスポット(水)
宝箱
スイッチ(紋章)
モーグリの巣
トンベリコック
Jack Moscheat's Mansion
N
バトル
Battle
POINT D
POINT B
マルチ
Multi
スタート
ワールドマップへ
POINT A
POINT C

ジャック・モキートの館攻略

POINT A 正面突破は避けてまずは左右の宝箱を開けよう

ダンジョンに入ってすぐ、中央の広場に向かってはいけない。彫像のふりをしたモンスターたちが待ちかまえており、たちどころに取り囲まれてしまうからだ。まずはスタート地点のすぐ左右の端にある宝箱を開けておこう。この宝箱の付近にはモンスターが出現せず、しかも中にはレイズとケアルの魔石が入っているのだ。あらかじめ入手しておくことでダンジョン攻略がグッと楽になる。

←左右の宝箱は見落としやすい位置に設置してあるのだ。

POINT B ガーゴイルは動き出す

ガーゴイルはプレイヤーが近づくまで動かないため、一見すると石像と見間違えそうになる。うかつに近づくと、いきなり襲いかかってくるので注意が必要だ。動き出したガーゴイルは、空中から続けざまに魔法を放ってくる。そのままの状態で相手にするのは分が悪いので、まずはグラビデで飛行能力を奪い、地面に落ちたところで一気に攻撃を仕掛けると比較的楽に倒せるだろう。

←2体以上と戦うのはきびしい。1体ずつおびき寄せるほうが確実。

POINT C 紋章のある扉の開け方

扉の前には不思議な紋章の浮き出たパネルがあり、これが扉を開けるスイッチとなっているのだが、上に乗っただけでは作動しないことがある。じつは扉を開くためには、浮き出た紋章と同じ種族がパネルの上に乗らなくてはならないのだ。どの種族でプレイしてもすべての扉を開けることができるが、乗るタイミングが悪いと、かなりのあいだパネル上で待たされることになる。

←マルチモードで全種族が揃っていると待ち時間なしで開けられる。

POINT D ベッドの裏は見落としがち

通常、モンスターはこちらに気づくと襲いかかってくるが、トンベリコックは料理に集中しているのか、攻撃するまでこちらに気付かないことが多い。そのためトンベリコックが物陰に隠れていると、見逃してしまうこともある。この場所のように、家具の裏に隠れて見えないトンベリコックもいるので、全部倒したと思っても、部屋を出るまえに、もう1度すみずみまでよく探すように心掛けよう。

←ベッドの裏に隠れたトンベリコック。こいつが見つけにくい。

Battle バトル トンベリコックはひとり残らず倒そう

ジャック・モキートの館にはボスモンスターが控えている、いわゆる「ボスエリア」が存在しない。館内にいるすべてのトンベリコックを倒したあと、ダンジョン中央部の広場に戻るとギガースロードが出現し、ボス戦開始となるのだ。単純に攻略を目指すなら、トンベリコックだけを倒していこう。広場に残されたモンスターは、ボス戦になるといなくなるので心配は無用だ。

←トンベリコックはミセスモキートの部屋以外すべての部屋にいる。

Multi マルチ 中央広場は誘い出しが有効

マルチモードでプレイする場合は、チームワークのよさが勝敗を決める。とくにガーゴイルやクァールなどが相手だと、回復と攻撃の役割分担がしっかりしていないパーティは、ピンチの連続となること間違いなし。中央広場などモンスターがたくさん出現する場所では、誰かがオトリとなって敵を誘い、そのあいだにほかのメンバーが連撃魔法や必殺技などを準備しておけば、安全に倒せるはずだ。

←誘い出すオトリには、HPの多いキャラクターが適任だ。

BOSS ギガースロード

HP:120

特徴： 炎、聖属性が苦手。スロウ、ストップはまったく効かない。

←ギガースロードに一定量のダメージを与えると、ミセスモキートが出現する。

←「マッスルポーズ」はミセスモキートが一緒のときのみ使い、HPが全快する。

←一気に吐き出す氷のブレスは、食らうと氷結状態になり、しばらく行動不可能になる。

剛腕と夫婦愛で築いた不敗伝説?

ギガースロードの吐く氷のブレスは、食らうと氷結状態になり、しばらく身動きがとれなくなる。ブレスを吐く直前に大きく息を吸い込む動作をするので、そのタイミングを見逃さず、背後に回り込んで回避。さらにコンボを叩き込もう。ある程度のダメージを与えると、ミセスモキートが出現する。ミセスモキートはスロウやストップでプレイヤーの邪魔をするやっかいな相手なので、出現したら優先的に攻撃しよう。

ヴェオ・ル水門

ユークの民が作り上げた水門。湖の水を吸い上げてこの水門へ注ぎ、世界に安定した水をもたらしてくれる。

DUNGEON INFO ポンプフラワーで水を保つ水門

ジェゴン川の流れの源ヴェオ・ル水門。このダンジョンはゲームの進行段階によって、ミルラのしずくを入手する以外にも訪れることになる。5年目になると、ジェゴン川の水が干上がってしまうため、キャラバンの移動が大きく制限される。この状況を解決する方法が、ここヴェオ・ル水門に隠されているのだ。

←寒々しい貯水池が舞台となる。氷結耐性を高める装備で挑もう。

入手可能なアーティファクト例

- アイスブランド
- あかいくつ
- エルフのマント
- えんげつりん
- オーガキラー
- きばのおまもり
- ぎんのうでわ
- グリーンベレー
- けんじゃのつえ
- ちからだすき
- チキンナイフ
- トウテツパターン
- ドリル
- ねじりはちまき
- ねずみのしっぽ
- バックラー
- パワーリスト
- ブリザドリング
- マインゴーシュ
- ムーンペンダント

出現モンスター

通常エリア

アイスボム →P.209 Lv.1

ウォータープリン(A) →P.209 Lv.1

ギガントード(A) →P.209 Lv.1

グリフォン →P.209 Lv.1

リザードマン →P.212 Lv.1

リザードメイジ →P.212 Lv.1

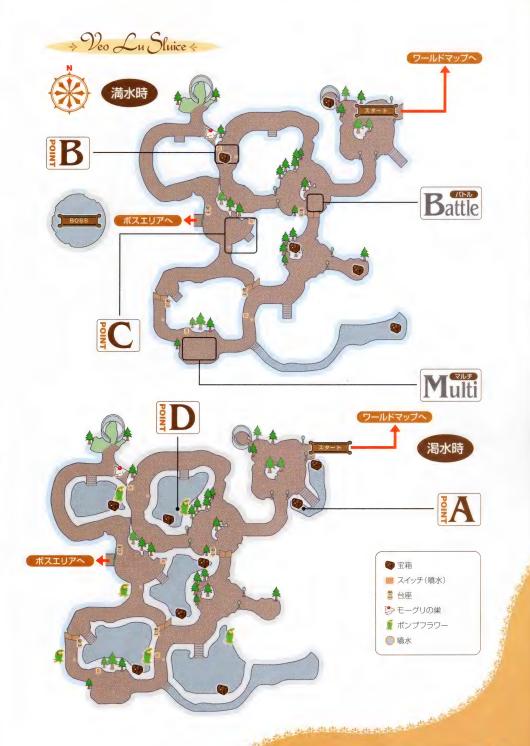
リザードマン(やり) →P.212 Lv.2

リザードマン(メイス) →P.212 Lv.3

ボスエリア

ウォータープリン(B) →P.209 Lv.1

ゴーレム(Boss) →P.210 Lv.1

Veo Lu Sluice
N
満水時
ワールドマップへ
スタート
POINT B
Battle
バトル
BOSS
ボスエリアへ
POINT C
Multi
マルチ
POINT D
ワールドマップへ
スタート
渇水時
POINT A
ボスエリアへ
宝箱
スイッチ(噴水)
台座
モーグリの巣
ポンプフラワー
噴水

ヴェオ・ル水門攻略

POINT A 年数によって入手できる宝箱

ヴェオ・ル水門の貯水池の底には宝箱が隠されている。4年目までは、貯水池が水で満たされているので入手できないが、5～7年の3年間だけはポンプフラワーが枯れて、池の水が干上がるため水底の宝箱が入手できるようになるのだ。ただし、干上がっているときにボスを倒しクリアするか、8年目以降になると、再び水門に水が戻り、二度と貯水池の中には入れなくなる。

←水底の宝箱は5～7年目だけしか入手できないので注意しよう。

POINT B スイッチで作動する噴水

ヴェオ・ル水門で台座のカギを入手するには、ちょっとした手順が必要だ。まず、門の近くに設置してあるスイッチを踏もう。すると、噴水の水に押されてカギが飛び出してくるのだ。ただし、スイッチから離れてしまうと水の勢いは消え、カギは水の中に戻ってしまう。シングルモード時には、クリスタルケージをスイッチに置いたまま、プレイヤーがカギを取りにいくことになるのだ。

←スイッチを踏むと視点が噴水に移動するのでわかりやすい。

POINT C クリスタルケージ外での活動

カギを取りに行く方法はポイントBで紹介したが、ポイントCはスイッチの場所とカギの出る噴水に距離があるため、瘴気に触れながらカギを取りに行くことになる。マルチモード時も、だれかひとりはクリスタルゲージの外に出る必要があるのだ。瘴気に触れているときは、物を持ち上げてもダメージを受けた段階で落としてしまう。なるべく早くクリスタルゲージの効果範囲に戻ろう。

←瘴気に触れながらの行動になるので、すばやく確実に済ませたい。

POINT D ポンプフラワーの蘇生方法

5年目に入ると、ポンプフラワーが枯れてしまうため、水が干上がって川に供給されなくなっている。このままではキャラバンの移動にも支障が出てくるので、必ずポンプフラワーを復活させておこう。その方法はつぼみの部分にレイズをかけたあと、ボスを倒すだけ。これで翌年から水が戻り、ジェゴン川の港が再稼動する。すべての港に渡航可能となり、行動範囲が一気に広がるのだ。

←つぼみにレイズをかければ花になる。あとは復活を祈るだけ。

Battle バトル ギガントードのブリザド連発に注意

ギガントードは離れているとブリザドを放ってくるが、これがかなりやっかいな状況を引き起こすことがある。ブリザドの追加効果で凍りついているあいだに、そのギガントードが再びブリザドの詠唱を始めてしまうことがあるからだ。こうなると何度も連続してブリザドを食らうことになる。ブリザド詠唱中は細かく移動して、攻撃の的を絞らせないようにしよう。

←シェラの里で氷耐性のあるアクセサリを作ってもらうのも手だ。

Multi マルチ 難敵が複数出てきても大丈夫

広場ではアイスボム、ギガントード、ウォータープリン、グリフォンの4体が待ちかまえている。まずは全員で画面全体に効果がある連携魔法を繰り出そう。たとえば、ファイガを使うとモンスターの防御力は著しく低下するので、そこを必殺技で攻撃すれば楽に倒せるはずだ。連携魔法を確実に出せると、攻撃や回復どちらにも対応できる。タイミングを合わせて確実に成功させよう。

←連携魔法で先手を取ったあとは1体ずつ集中攻撃しよう。

HP:160

特徴： 聖属性が苦手。スロウ、ストップはまったく効かない。

ビーム(炎)

←胸のスフィアが赤くなると炎属性のビームを放つ。攻撃範囲が広いので注意。

ビーム(氷)

←氷属性のビームは氷結の追加効果付き。スフィアが青く光ったら避ける準備だ。

ロケットパンチ

←距離を置くと飛んでくる強力なロケットパンチ。当たると気絶してしまう。

大魔道士亡きあと 制御を失った守り神

ゴーレムと戦うときは、胸にある玉の色に注目しておくこと。赤くなるとファイアビームを、青くなるとブリザドビームを放ってくる。どちらもある程度の間合いを取っていればダメージを受けることはないが、遠くに離れすぎると、強力なロケットパンチを発射してくるので、位置どりには注意しよう。なお、魔法攻撃ではダメージを与えにくいが、ホーリーの魔法だけはよく効くので、どんどん使っていきたい。

シェラの里はシェラの湖のほとりにあるユークの民が住む村で、魔法の研究や勉強をしている者が多い。アクセサリのかじ屋が充実しているため、訪れる機会も多いだろう。村に入るためにはシェラのあかしを所持している必要があるのだが、プレイヤーの種族がユークの場合、無条件で村の中へ入ることができる。

Shella Village

N

アイテム

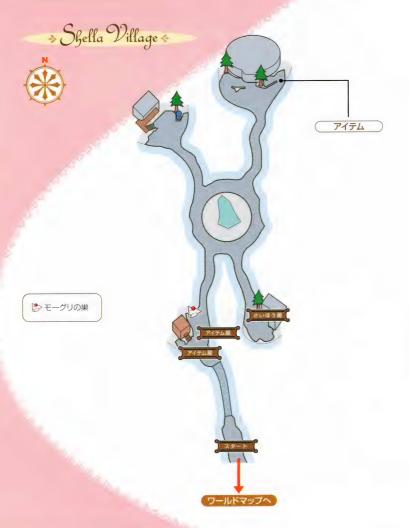
モーグリの巣

さいほう屋

アイテム屋

アイテム屋

スタート

ワールドマップへ

シェラの里ガイド

シェラのあかしが必要

村の入口にはおじいさんとその孫がいる。シェラのあかしを持っている状態で、このおじいさんに話しかけると川の上に道を作ってくれる。じつはこの人こそ、シェラの里の村長ジェラームだ。

←魔法で道を作ってくれる村長は、いつも孫と一緒に入口に立っている。話してみるとわりとお茶目。

アクセサリの研究者

シェラの里にはさいほう屋のスピラーンがいる。さいほう屋とは、かじ屋の一種でアクセサリを専門に作る職人のこと。彼にしか合成できないものも多いので、ここでさまざまなアクセサリを作っておきたい。アクセサリ用のレシピもこの街で購入することができる。

←さいほう屋の親を持つキャラクターがいない場合は、ここでアクセサリを作ってもらおう。

ここにいるクポ！

アイテム屋の後ろにそびえる大きな木。モーグリの巣はこの幹のなかにある。木の右側に回ってしらべてみよう。

➡無造作に積まれた木箱を目印に探せば入口が見つかるはずだ。

ショップガイド

アイテム屋：イエイライア	
ふしぎなえきたい→	20ギル
シェラのあかし→	50ギル

アイテム屋：マームラート	
ほのおのさいく→	100ギル
れいきのさいく→	100ギル
でんきのさいく→	100ギル
とけいざいく→	100ギル
しんとけいざいく→	100ギル
あおいあみひも→	100ギル
しろいあみひも→	100ギル
きんざいく→	100ギル
シェラのあかし→	50ギル

シェラの里でしか作れないレシピ

さいほう屋：スピラーン	
いやしグッズ→	2500ギル
おしゃれグッズ→	2500ギル
おんなのこグッズ→	400ギル
きあいグッズ→	400ギル
きんじゅのしょ→	5000ギル
ししのたましい→	800ギル
だいまどうしょ→	2000ギル
とうぞくのごくい→	5000ギル
ひかりのりんぐ→	1000ギル
まどうしょ→	800ギル
りゅうのたましい→	2000ギル

セレパティオン洞窟

風が生まれるといわれる神秘的な洞窟。クラヴァットの民によって発見され、ミルラのしずくを採取するための整備が進められた。

気温／低い

DUNGEON INFO 風の生まれる洞窟

神秘的な雰囲気が漂う鍾乳洞だが、深部に進むにつれて通路が入り組んでおり、気がつくと、もとの道に戻ってきていることもある。ボスエリアへのルートがわかりにくく行き止まりの箇所も少なくない。また、ここにある仕掛けは、解き方がわかりにくいものばかりなので、ダンジョンを訪れるまえに手順を頭に入れておくこと。

←すべての宝箱を取るには、何回か同じ道を往復する必要がある。

入手可能なアーティファクト例

- あしゅら
- オーガキラー
- カイザーナックル
- きんのかみかざり
- くまちゃん
- サンダーリング
- チョコボポケット
- トールハンマー
- ドリル
- ねじりはちまき
- ねずみのしっぽ
- バックラー
- パワーリスト
- フェアリーリング
- マインゴーシュ
- まもりのゆびわ
- ムーンペンダント
- メイジマッシャー
- ルーンのベル
- ワンダーワンド

出現モンスター

通常エリア

エレキクラゲ(A) →P.209 Lv.1

ギガース →P.209 Lv.1

キャプテンリザード →P.209 Lv.1

キラービー →P.209 Lv.1

コカトリス →P.210 Lv.1

サハギン →P.210 Lv.1

ブレイザビートル →P.211 Lv.1

リザードマン →P.212 Lv.1

リザードメイジ →P.212 Lv.1

ソニックバット →P.211 Lv.2

リザードマン(やり) →P.212 Lv.2

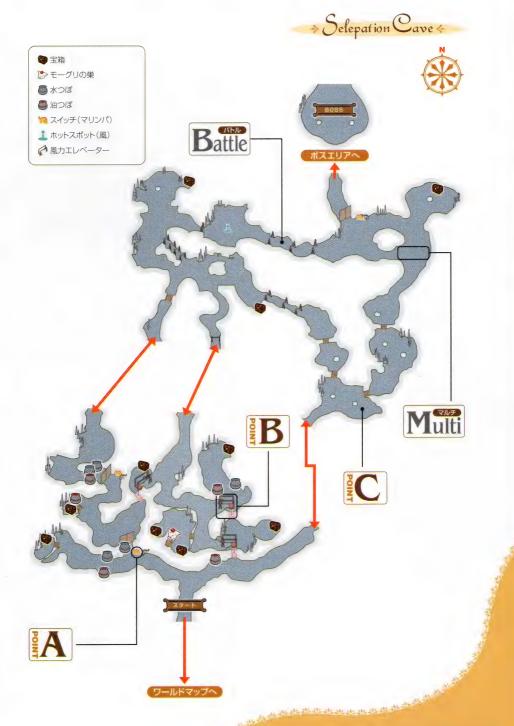
リザードマン(メイス) →P.212 Lv.3

ボスエリア

エレキクラゲ(B) →P.209 Lv.1

ケイブウォーム(Boss) →P.210 Lv.1

Selepation Cave
N
宝箱
モーグリの巣
水つぼ
油つぼ
スイッチ(マリンパ)
ホットスポット(風)
風力エレベーター
BOSS
バトル
Battle
ボスエリアへ
マルチ
Multi
POINT B
POINT C
POINT A
スタート
ワールドマップへ

CAPTURE INFO セレパティオン洞窟攻略

POINT A 光る石を使って扉を開けよう

セレパティオン洞窟にある扉は、カギと台座で開く、これまでのダンジョンのものとは開け方が異なっている。扉の近くに複数つり下げてある光る石「マリンパ」を、通常攻撃ですべて同時に叩くことができれば、音が鳴って扉が開くのだ。シングルモードでプレイしている場合、「マリンパ」はふたつあり、同時に叩くことで扉が開く。どちらにも攻撃が当たる位置を探しだそう。マルチモードでプレイしている場合は、「マリンパ」は3つになり、タイミングを合わせる必要がある。声で合図しながら叩くようにすると成功しやすいだろう。まずは周囲のモンスターを一掃しておくといい。

⬆すべての「マリンパ」を同時に叩くことに成功すると、澄んだキレイな音とともに扉が開く仕組みになっている。タイミングが重要だ。

POINT B 風力エレベーターの使い方

風の力で動く仕掛けの風力エレベーターは、すべての宝箱を入手するために必要なもの。これに乗ることで、歩いては行けなかった場所にも移動できるようになるのだ。しかし、ただ乗っただけではエレベーターが作動しないときがある。マルチモード時は、パーティメンバー全員がエレベーターに乗って、さらにクリスタルケージを持ち上げていないと作動しないのだ。風力エレベーターは、一度でも使用していれば、そのあとは自由に昇降が行なえる。これにより、ダンジョンの探索がより円滑に行なえるようになり、いざというときの脱出にも役立てられる。

⬆風力エレベーターを利用しないと、ダンジョン内に設置された宝箱をすべて回収することはできない。

POINT C サハギン警戒注意報!

氷の穴の横を通り過ぎようとすると、穴の中からサハギンが飛び出し、襲いかかってくる。ひとつの穴から複数のサハギンが飛び出してくることもあるので、油断は禁物だ。

個々のサハギンはそれほど強くはないが、このあたりには複数のサハギンが潜んでいるため、あまり派手に動き回ると、ほかの穴からもサハギンが出てきて、さらなるピンチを招くことになる。万が一、複数のサハギンが出てきてしまったら、サンダガやスロウガといった画面にいるすべてのモンスターに効果のある連携魔法を使って、敵の動きを制限してから各個撃破していこう。

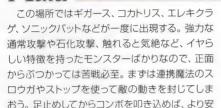
⬆焦って派手に逃げ回ると、かえって多くのサハギンを呼び出すことに。とくにマルチモードの場合は全員が慎重に行動したい。

Battle バトル コカトリスの石化攻撃には要注意

セレパティオン洞窟でとくに注意したいモンスターがコカトリスだ。コカトリスのくちばし攻撃には石化の追加効果があるため、まともに攻撃を食らうと高い確率で石にされてしまう。石化状態になると、しばらく身動きがとれなくなるのでシングルモードの場合は命取りになりかねない。タイミングよく「まもる」コマンドを使っても石化効果だけは防ぐことはできないので注意しよう。

←遠くで様子をうかがいながら、スキを見ての魔法攻撃が安全。

Multi マルチ モンスター大量出現地帯

この場所ではギガース、コカトリス、エレキクラゲ、ソニックバットなどが一度に出現する。強力な通常攻撃や石化攻撃、触れると気絶など、イヤらしい特徴を持ったモンスターばかりなので、正面からぶつかっては苦戦必至。まずは連携魔法のスロウガやストップを使って敵の動きを封じてしまおう。足止めしてからコンボを叩き込めば、より安全かつ有利に戦えるのだ。

←ボスエリア入り口手前はまさに修羅場。連携魔法で乗り切ろう。

BOSS ケイブウォーム

HP:200

特徴： 聖属性が苦手。氷属性、スロウ、ストップはまったく効かない。

バキューム

←離れた位置にいても強制的に吸い寄せられる。この間に必殺技をチャージしよう。

たたきつけ

←巨体から繰り出される「たたきつけ」は、1発が致命傷になるほどの破壊力だ。

エレキクラゲを呼ぶ

←エレキクラゲに触れると気絶させられてしまう。出現と同時に最優先で倒そう。

洞窟の奥に居座る 巨大な芋虫モンスター

ケイブウォームはバキュームを使って、キャラクターを強制的に引き寄せようとする。無理に抵抗するよりも、必殺技の準備をしておき、十分近づいたところで繰り出すといいだろう。「たたきつけ」は非常に強力で、1発食らっただけで、瀕死状態になることもある。身体を持ち上げる動作を見せたらすぐに離れておこう。一緒に出てくるエレキクラゲは、気絶させられないよう魔法で攻撃して、早めに倒しておくこと。

ファム大農場

ジェゴン川の西側に広がるファム大平原。広大な草原が広がる豊かな土地だ。ここに存在するファム大農場では、大地の恵みを生活の糧とするクラヴァットたちがのんびりと日々の暮らしを営んでいる。食料品も多く売られているので、ぜひとも補充しておこう。名物の「牛レース」を楽しむことができるのも見逃せない。

N

アイテム

ワールドマップへ

スタート

アイテム屋

牛レース会場

モーグリの巣

牛売り

ファム大農場の人々

牛レースを楽しもう!

マップ中央部にあるモーリス牧場では牛レースが開催されており、1回100ギルで賭けに参加できる。選択した牛が1着になると倍率に応じた金額が払い戻されるという仕組みだ。

←倍率の低い牛ほど勝ちやすいが、ときには大穴が飛び出すこともある。一攫千金のチャンスだ!

食料品の補充をしておこう

ファム大農場のアイテム屋には、ほぼ全種類の食料品が売られているので、忘れずに補充しておこう。また、画面左上の年数が奇数の年には、レシピとその材料を売っている行商人も登場する。「ミスリル」など貴重な材料も扱っているので、見かけたらぜひ購入しておきたい。

←「こうぶつ」を食べると、HPの大幅な回復に加え、特定のステータスが一時的に上昇する。

ここにいるクポ!

モーグリの巣は街の東側にある。非常にわかりやすい場所にあるので、探し当てるのはそれほど難しくないだろう。

➡農場の入り口から道沿いに西へ歩くと、巣の入り口が見える。

ショップガイド

アイテム屋:ニーナ	
しましまリンゴ→	40ギル
すずなりチェリー→	40ギル
にじいろブドウ→	40ギル
ほしがたにんじん→	40ギル
ひょうたんいも→	40ギル
まんまるコーン→	40ギル

行商人:ギ・ルベ※	
どう→	300ギル
てつ→	500ギル
ミスリル→	5,000ギル
どうのかけら→	100ギル
てつのかけら→	100ギル
こんごうせき→	250ギル
せんしのぶき→	300ギル
てつのよろい→	150ギル
ミスリルのよろい→	300ギル
ミスリルのたて→	250ギル
てつのこて→	100ギル
ミスリルのこて→	250ギル
てつのかぶと→	100ギル
ミスリルのかぶと→	250ギル
てつのベルト→	100ギル
ミスリルのベルト→	250ギル

※奇数年のみ。

デーモンズ・コート

異形の魔物が巣食う場所、デーモンズ・コート。多くの勇者がこの地を制圧せんと立ち向かったが成功した者はいない。

気温／平均

DUNGEON INFO 暗いマップに多くの魔物

高い知性を有するモンスターが多く、その攻撃方法はイヤらしいものが多い。高さの違う場所から魔法を撃ち込まれることもあり、安易に動き回ると敵の集中砲火を浴びることになる。常に回復ができる状態にしておこう。また、画面が暗めで見にくいので、ダンジョンの形状はあらかじめ把握しておきたい。

←ダンジョン内には様々な仕掛けが施されている。ひとつずつ攻略していこう。

入手可能なアーティファクト例

- イカサマダイス
- えんげつりん
- キャンディリング
- きょじんのこて
- ぎんぶちめがね
- しゅりけん
- ちからだすき
- チョコボポケット
- ドリル
- ねずみのしっぽ
- バックラー
- はねつきぼうし
- フェアリーリング
- マインゴーシュ
- マスカレイド
- マンイーター
- ムーンペンダント
- メイジスタッフ
- りゅうのひげ
- ワンダーワンド

出現モンスター

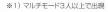
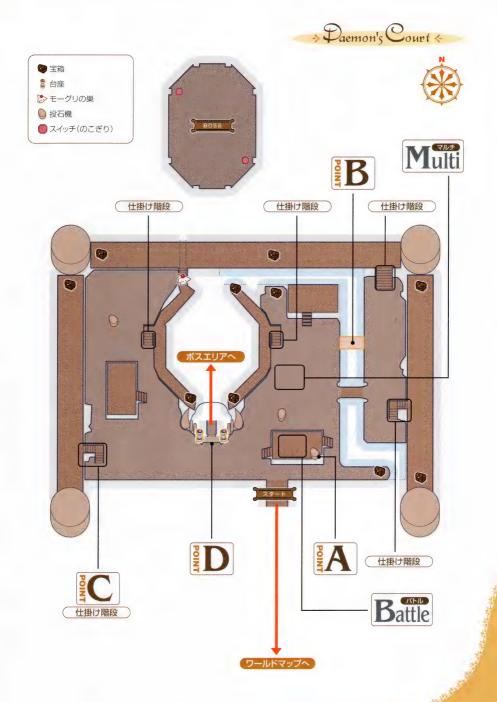
通常エリア

モンスター	ページ	レベル
キラービー	P.209	Lv.1
クアール(A)	P.209	Lv.1
ボム	P.212	Lv.1
リザードウィザード(A)	P.212	Lv.1
リザードウォリアー	P.212	Lv.1
リザードシューター(A)	P.212	Lv.1
リザードシューター(C)	P.212	Lv.1
リザードソルジャー	P.212	Lv.1
レイス	P.212	Lv.1

ボスエリア

モンスター	ページ	レベル
クアール(B)	P.209	Lv.1
リザードシューター(B)	P.212	Lv.1
リザードマンキング(Boss)	P.212	Lv.1
リザードウィザード(B) ※1	P.212	Lv.2

※1）マルチモード3人以上で出現

Daemon's Court
N
宝箱
台座
モーグリの巣
投石機
スイッチ(のこぎり)
BOSS
マルチ
Multi
POINT B
仕掛け階段
仕掛け階段
仕掛け階段
ボスエリアへ
スタート
POINT D
POINT A
仕掛け階段
POINT C
仕掛け階段
バトル
Battle
ワールドマップへ

デーモンズ・コート攻略

POINT A 投石機に注意して進もう

デーモンズ・コートのダンジョンには、3つの「投石機」が設置されている。これは一定方向に石を数発飛ばすもので、当たると結構なダメージを食らってしまう。まずは、どの場所に「投石機」があるのかを把握して、それを操るリザードマンを先に倒すよう心がけておこう。ちなみに、ここから発射される石は敵味方を問わずダメージを与える。敵に当てるようにし向けるのも手だ。

⬅投石機はプレイヤーも使用可能。ただし、撃てるのは1回だけなので狙いは慎重に。

POINT B ボムの爆発を利用して……

この場所には丸太でできた橋が架けられており、真ん中にはボムが居座っている。プレイヤーは橋の上に乗れないため、うまくおびき出して倒さなければならない。物理攻撃よりもブリザラなどの魔法を使うと容易に倒せるだろう。ボムの爆発により橋が壊れると丸太が流れていく。これを2回繰り返しておけば、コナル・クルハ湿原(P124参照)で行ける場所が追加される。

⬅通常攻撃ではなかなかダメージを与えにくい。効果範囲の広いブリザラを使おう。

POINT C 滑り落ちる階段は……

ダンジョンをぐるりと囲んでいる1段高い通路。ここに昇るためには、階段を使うしかないのだが、この階段は3人以上が同時に昇ると、すべり台のようになって滑り落ちる仕掛けになっている。マルチプレイの際には、前衛を上らせて敵の様子を見つつ、クリスタルケージを持っているプレイヤーがあとに続くのがベスト。階段を上る順番は事前に決めておくといいだろう。

⬅降りるときは全員が同時に階段に乗ると、一気に滑り落ちることができるので楽。

POINT D 色違いのリザードマンを探せ!

ボスのいる部屋へと進むためには、ふたつのカギを集める必要がある。これまでのダンジョンでは、カギを持っているモンスターのいる場所はある程度固定されていたが、このダンジョンではカギを持つモンスターが常に移動している。とはいえ、ほかの敵とは明らかに異なった体色をしているから探し出すのはさほど難しくはない。黄色のリザードマンがカギを持っている敵だ。

⬅ボスエリアに行くためのカギはふたつ。見つけたらさっそく台座にはめ込んでおこう。

Battle バトル リザードウォリアーの気絶攻撃に注意

このダンジョンでは、リザードウォリアーがやっかいな存在だ。通常攻撃に「気絶」の追加効果が備わっており、ほかのモンスターと一緒に現われると、まともに戦うことすら難しい。こちらの攻撃はコンボが途中で途切れてしまう可能性が高いので、離れた位置からの魔法や必殺技を中心に戦おう。通常攻撃を当て即座に距離を取るヒット&アウェイも効果的だ。

←できるだけ1対1の状況で戦うこと。無理せず間合いを取って戦うのが基本だ。

Multi マルチ タイミングよくホーリーを唱えよう

レイスは半透明の状態で出現するのだが、この状態では、ほとんどダメージを与えることができないため、まずはホーリーで攻撃して実体化させよう。ただし、マルチプレイの場合は、魔法発動のタイミングがずれるとスロウになってしまう。どんな状況でもすぐに繰り出せるようあらかじめ練習をしておきたい。魔法をかけたあとはすぐに近づき、通常攻撃で一気に片付けよう。

←実体化したレイスは通常攻撃で簡単に倒せる。コンボを駆使して戦っていこう。

BOSS リザードマンキング

HP:160

特徴： 聖属性が苦手。炎属性、スロウ、ストップはまったく効かない。

ボウガン

←5方向にボウガンを放つ。離れていれば、隙間を歩いて回避することも可能。

パイルバンカー

←パイルバンカーは範囲が広い。間合いを取りながらのヒット&アウェイが有効だ。

移動ノコギリ

←移動ノコギリは、闇雲に逃げ回るのではなく、進行方向に対し直角に逃げよう。

悪魔の闘技場を牛耳る リザードマンの格闘王

エリアの北西、南東の両隅には、移動ノコギリを起動させるスイッチがある。このスイッチに向かってザコのリザードマンは移動していくので、まずはこのザコを始末しておこう。

ボスのリザードマンキングは、近接と遠距離を使い分けて攻撃してくる。攻撃のタイミングをはかって間隙をぬってアタックしよう。なお、回復のため距離を取っていると、ボウガンを撃ってくるので離れていても油断しないこと。

コナル・クルハ湿原

最果ての地といわれるコナル・クルハ湿原。遥かな昔、セルキーの民が新天地を求めて足を踏み入れたこの地に、再び冒険者が訪れる。

気温／低い

DUNGEON INFO　ゲーム中でも最大規模のマップの広さ

コナル・クルハ湿原は、ゲーム中でも最大級の広さを誇るダンジョン。強力なモンスターも多く、ただ闇雲に歩き回るのは極めて危険である。レーダーを見ながら、常に自分の位置と周囲の状況を確認しつつ、探索を進めていこう。

なお、セルキーだけに限られたイベントも用意されているので種族選びも慎重に行なおう。

←狭い通路で戦闘になることも少なくない。回復アイテムは多めに用意しよう。

入手可能なアーティファクト例

- あかいくつ
- アルテマのしょ
- イカサマダイス
- キャンディリング
- きょじんのこて
- きれいなうでわ
- きんのかみかざり
- くまちゃん
- グリーンベレー
- ケアルリング
- けんじゃのつえ
- ゴブリンポケット
- スターペンダント
- チキンナイフ
- トールハンマー
- ねずみのしっぽ
- ノアのリュート
- フレイムタン
- マインゴーシュ
- レイズリング

出現モンスター

通常エリア

アイスボム →P.209 Lv.1

アバドン →P.209 Lv.1

ギガントード(B) →P.209 Lv.1

ゴースト →P.210 Lv.1

サハギン →P.210 Lv.1

サハギンロード →P.210 Lv.1

サンダーボム →P.210 Lv.1

ストーンサハギン(A) →P.211 Lv.1

スノームー →P.211 Lv.1

ダークプリン →P.211 Lv.1

プリン(B) →P.211 Lv.1

ベヒーモス →P.212 Lv.1

マジックプラント(A) →P.212 Lv.1

ボスエリア

ストーンサハギン(B) →P.211 Lv.1

ドラゴンゾンビ(Boss) →P.211 Lv.1

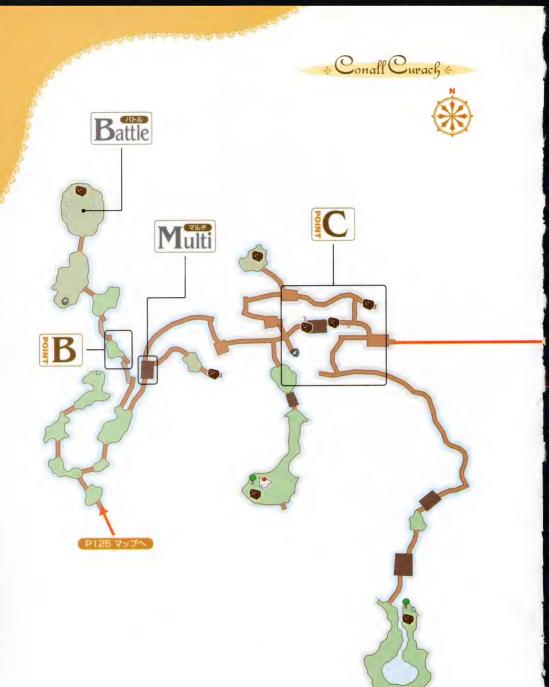
宝箱
石碑
沈む木道

P126 マップへ

スタート

ワールドマップへ

POINT A

Conall Curach
N
Battle
バトル
Multi
マルチ
POINT
C
POINT
B
P125 マップへ

Conall Curach

宝箱
モーグリの巣
沈む木道

N

BOSS

ボスエリアへ

POINT D

CAPTURE INFO

コナル・クルハ湿原攻略

POINT A セルキーの石碑を読みとろう

湿原内の5ヵ所には「セルキーの石碑」が残されている。かつてこの湿原を旅したという、セルキーの民がどのような思いで旅を続けたかが記されたものだ。興味があるなら、寄り道ついでに探して読んでおきたい。

ただし、石碑の内容を読みとれるのは同じ種族のセルキーだけ。マルチプレイの場合は、パーティにセルキーを同伴させるといいだろう。

←セルキー以外の種族は石碑を読めないが、ダンジョンは問題なくクリアできる。

POINT B デーモンズ・コートで橋を壊すと……

デーモンズ・コート(P120参照)で橋を2回以上破壊していると、コナル・クルハ湿原のマップに進入可能エリアが増える。その先にはサハギンロードが待ち構えており、さらに奥には宝箱も配置されているのだ。ただし、この場所にたどり着くまでには多くのモンスターを倒さなければならない。その時点での能力、回復アイテムの残数と相談して、余裕があるなら挑戦してみよう。

←目指すミルラの木とは反対方向なうえに、出現するモンスターの数も半端ではない。

POINT C 行き止まりに注意しよう

このあたりは通路が狭いうえにモンスターが数多く出現する。戦闘にばかり気を取られていると、どちらに進んでいいのか迷ってしまうだろう。さらに、行き止まりも多く、敵に囲まれてしまう危険性が非常に高いためどのルートで進んでいくのかはあらかじめ決めておいたほうがいい。回復アイテムが少ないようなら、寄り道をせず最短ルートでボスのいるエリアを目指そう。

←小道の先が行き止まりのケースが多い。敵から逃げる際には特に注意しよう。

POINT D ベヒーモスの炎に要注意!!

ザコとは思えないほどの迫力を持った魔獣ベヒーモス。その巨体から繰り出される通常攻撃は極めて強力だ。また、ヘビのような尻尾が吐き出す炎で火だるま状態にされると、大幅に防御力が低下してしまう。この状態で攻撃を食らうと、HPを一気に削り取られてしまうため、真正面から戦うのは避けたい。少し離れた位置からの必殺技や合体魔法を中心にダメージを与えていこう。

←炎にまみれた状態での接近戦は危険。できるだけ離れて魔法などで戦おう。

Battle バトル サハギンロードの連続攻撃

左ページでも紹介したようにデーモンズ・コートから流れついた丸太の通路の先には、サハギンロードとストーンサハギンが集団で待ちかまえている。このサハギンたちは、ブリザドやブリザラの魔法を立て続けに放ってくるため、氷耐性が低いと氷結状態を脱するだけで手一杯になってしまう。突入の際には氷耐性がアップする装備で身を固め、フェニックスのおを必ず準備しておこう。

←複数を相手にするのは危険。手前の広場に1匹ずつ誘い出して各個撃破していこう。

Multi マルチ 沈む床に注意しよう!

このエリアの木道は、キャラクターが乗るとその重みで水没する仕掛けになっている。完全に水没することはないが、木道のうえに乗っている人数が多くなるほど沈み具合も深くなり、モンスターも含めた5体以上が同時に乗ると、水没によって生じる段差のため木道から出られなくなる。これによりダメージを受けることはないが、モンスターを倒さない限り、脱出することもできない。

←全員が一斉に乗るのではなく、前衛・後衛で順番を決めてから通ろう。

BOSS ドラゴンゾンビ

HP:120

特徴： 炎、聖属性が苦手。スロウ、ストップ、グラビデはまったく効かない。

毒ブレス

←広範囲に広がる毒ブレス。ダメージを受けるまえにクリアの魔法で治療しよう。

石化ブレス

←対象に向かって一直線に発射されるブレスは、石化の追加効果を備えている。

ノックバック攻撃

←翼を振って繰り出す攻撃は、ノックバック効果を持つ。詠唱中に食らうと痛い。

死してなお聖域を守る ドラゴンの幻影

コナル・クルハ湿原のボス、ドラゴンゾンビは、湿原内の浮島に居座っているためプレイヤーは隣接して戦うことができない。通常攻撃はドラゴンゾンビが顔を近づけてきた瞬間しか当てられないので、そのチャンスを逃さず攻撃したい。敵の攻撃では石化の効果を持つレーザーがやっかい。左右に移動しながら回避しよう。ホーリーやホーリラなど、聖属性の魔法で実体化させてから戦うと有利に渡り合える。

Dungeon

レベナ・テ・ラ

大クリスタルが破壊される前は、世界最大の都市であったレベナ・テ・ラ。今でも多くの施設が残骸として残っている。

気温／低い

DUNGEON INFO 暗闇に沈む複雑な仕掛け

かつての巨大都市であり、理想郷を目指した魔道士の怨念が詰まったこの場所には、様々な仕掛けが待ち受けている。先に進むためにはいくつかの仕掛けを解くしかないのだ。しかし、ダンジョンは薄暗くて見えにくいうえ、強力な敵も多く、攻略は容易ではない。慎重に進んでいくことが、もっとも重要なポイントとなる。

←どの敵も手強いため、囲まれると危険。1匹ずつ確実に仕留めよう。

入手可能なアーティファクト例

- アイスブランド
- エルフのマント
- えんげつりん
- きばのおまもり
- ぎんぶちめがね
- くまちゃん
- くろずきん
- けんじゃのつえ
- ゴブリンポケット
- スターペンダント
- タマのすず
- チキンナイフ
- トールハンマー
- はねつきぼうし
- フレイムタン
- マインゴーシュ
- メイジスタッフ
- リボン
- ルーンのベル
- ワンダーワンド

出現モンスター

通常エリア

ヴァンプバット※1 →P.209 Lv.1

ガーゴイル →P.209 Lv.1

ケルベロス →P.210 Lv.1

ゴースト →P.210 Lv.1

スケルトンメイジ(A) →P.210 Lv.1

スケルトンメイジ(B) →P.210 Lv.1

スケルトンメイジ(C) →P.211 Lv.1

スケルトンメイジ(D) →P.211 Lv.1

スケルトンメイジ(E) →P.211 Lv.1

ソニックバット※2 →P.211 Lv.1

ナイトメア →P.211 Lv.1

ミミック →P.212 Lv.1

レイス →P.212 Lv.1

スケルトン(メイス・A) →P.210 Lv.2

スケルトン(やり・A) →P.210 Lv.2

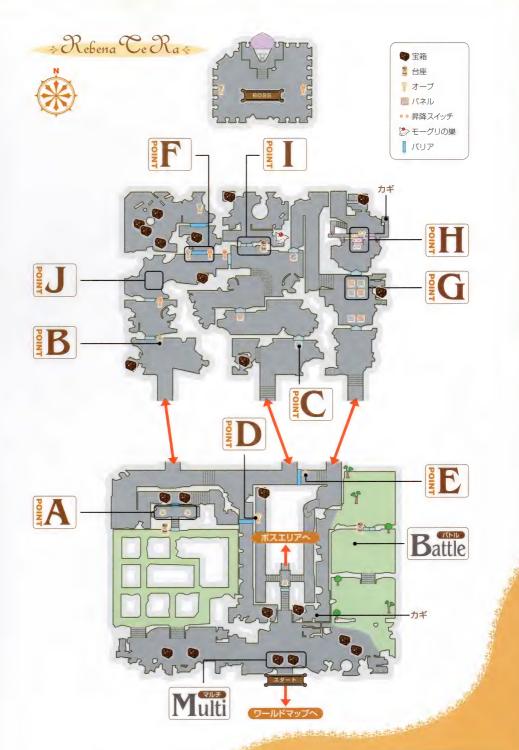
ボスエリア

スケルトンC →P.210 Lv.1

リッチ(Boss) →P.212 Lv.1

※1)マルチモードふたり以上で出現
※2)シングルモードのみ出現

Rebena Te Ra
N
BOSS
宝箱
台座
オーブ
パネル
昇降スイッチ
モーグリの巣
バリア
POINT F
POINT I
カギ
POINT H
POINT J
POINT G
POINT B
POINT C
POINT D
POINT E
POINT A
ボスエリアへ
バトル Battle
カギ
マルチ Multi
スタート
ワールドマップへ

CAPTURE INFO レベナ・テ・ラ攻略

POINT A 同時に押すとトビラが開く

レベナ・テ・ラには、いたるところにプレイヤーの行く手を阻む仕掛けが用意されている。このポイントもバリアで通路が塞がれており、仕掛けを解除しなくては先に進むことができない。

この仕掛けは、壁の近くに設置されたふたつのパネルスイッチを同時に踏みことで解除できるが、キャラクターがひとりしかいないシングルモードの場合はちょっとした工夫が必要となる。まず、スイッチのひとつにクリスタルケージを置く。正しく置かれていればスイッチが押し込まれるはずだ。この状態でプレイヤーはもうひとつのスイッチを踏めば、仕掛けを解除することができる。

⬆モーグリにクリスタルケージを持たせていては仕掛けを突破できない。まずXボタンで降ろしてからスイッチの上に持っていこう。

POINT B オーブに魔法を当てよう

この扉は脇に設置されたオーブに仕掛けがある。このオーブに通常攻撃を加えると、青、赤、水色のいずれかに発光するので、その色に対応した魔法（青ならサンダー、赤ならファイア、水色ならブリザド）をオーブに放ち、さらに扉に通常攻撃を加えると、仕掛けを解除できる。このとき、対応した魔法を持っていないと先に進むことができない。その場合は、同じエリア内にいるモンスターを片っ端から倒して、必要な魔石が手に入るのを待つしかないのだ。ちなみに、敵によってドロップする魔石は決まっており、オーブ近くの敵が対応する魔石を持っている可能性が高い。

⬆エフェクトに該当する魔法を持ってないと進めない。近くのモンスターが魔石を持っている可能性が高いので先に倒して入手しよう。

POINT C パネルの色をよく見ておこう

壁の手前にある四角いパネル。これを踏むとパネルが発光する。しかし、これまでの仕掛けのように魔法を当てるだけでは通ることはできない。この仕掛けを解くには、パネルを踏んだ際に発光する色に対応した魔法をプレイヤー自身が敵から受けなくてはならないのだ。周りに敵がいない場合は何度かパネルを踏んでみよう。しばらくするとスケルトンメイジが出現するはずだ。あとはパネルの上で該当する魔法を放つのを待っていればいい。周囲にほかのモンスターがいる場合は、ダメージを食らわないようにまずそちらを片付けてから仕掛けに挑戦しよう。

⬆間違ってスケルトンメイジを倒してしまった場合も、何度もパネルを踏めば再び出現する。

POINT D 高台の仕掛けを解くには？

高台のうえにあるオーブを攻撃すると、下の通路にあるバリアが消えて通れるようになる。しかし、下の通路にいる場合は段差があるためオーブを攻撃することができない。本来なら迂回して上の通路に行くべきところだが、ファイガなどの画面全体を対象とした攻撃魔法を使えば、その場でバリアを解除することができてしまうのだ。

←オーブの真下から魔法を放つことで、迂回する手間を省くことができる。

POINT E もっとも簡単な仕掛け

ここの仕掛けはスイッチを踏むだけで解除できる簡単なものだが、スタート地点からまっすぐこのポイントに向かった場合、スイッチの手前にあるバリアが邪魔して、スイッチを踏むことができない。ここを通れるようにするには、いったん次のエリアに移動し、別ルートを通ってバリアの反対側に戻ってくるしか手はないのだ。

←仕掛けを解かない限り、反対側にいるモンスターは攻撃を仕掛けてこない。

POINT F 魔法をそれぞれに当てるには……？

基本的にはポイントBで紹介した仕掛けと同じで、オーブのエフェクトに応じた魔法を当て、さらに中央のバリアに攻撃をすれば、バリアが消滅する仕組みだが、違うのはオーブがふたつある点。ふたつのオーブに魔法を当てなければならないうえに、最初のオーブを叩いて発光させてから、すべての行程を完了させるまでの制限時間が極端に短いのだ。マルチプレイならタイミング次第で突破は可能だが、シングルプレイの場合はユーク以外の種族ではほぼ無理。ユークの場合も確実に成功させるなら、詠唱時間を短縮させるアクセサリの助けが必要だろう。

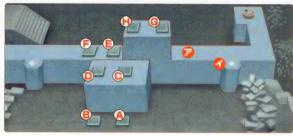
↑魔法の詠唱時間が短いユークなら、魔法を当てるのが楽。それでも難しい場合は、アクセサリで詠唱時間を短縮させよう。

POINT G 4回魔法を食らおう

床に配置された4つのパネル。これはCポイントで紹介したパネルと同じ仕掛けである。違う点は、4つすべてのパネルで同じ魔法を浴びるとOKという点。つまり、パネル近くに出現するスケルトンメイジから、ファイア、ブリザド、サンダーいずれかの魔法を各パネルの上で食らうと扉が開くという仕組みだ。ところが、ブリザドやサンダーを待っていると、ダメージに加え、氷結や気絶の追加効果で思わぬ痛手を受けることもある。そこで、ファイアを唱えてくるまで待ち、火炎状態になるのを確認したら、一気に4枚のパネルの上を移動すれば、短時間で扉が開けられる。

↑ファイアなら一気に全部のパネルを踏める。ちなみに、発光パターンが変わってしまったらスケルトンメイジが出現するまで待つといい。

POINT H スイッチ操作でカギをゲット！

ここのカギを手に入れるには、少々複雑な手順を踏まなければならない。まず、下図のスイッチをⒷ、Ⓒ、Ⓔの順番で踏み、Ⓖ、Ⓗのスイッチがある場所を下げよう。Ⓖのスイッチ上にクリスタルケージを置いたら、Ⓗを踏んでⒺ、Ⓕのスイッチがある場所に降りる。このままでは、クリスタルケージの重みでⒼ、Ⓗが上昇してしまうが、上がりきったところでEを踏んで下降させ、そのスキにⒹを踏んでアの地点にすばやく移動すれば、カギを取りにいけるようになる。カギを入手したら、イの位置から飛び降り、Ⓒ、Ⓔの順番でスイッチを踏めば、クリスタルケージも回収できる。

アイコンの説明

- Ⓐ…ⒸⒹのスイッチのある場所を上昇
- Ⓑ…ⒸⒹのスイッチのある場所を下降
- Ⓒ…ⒸⒹのスイッチのある場所を上昇
- Ⓓ…ⒸⒹのスイッチのある場所を下降
- Ⓔ…ⒼⒽのスイッチのある場所を下降
- Ⓕ…ⒼⒽのスイッチのある場所を上昇
- Ⓖ…ⒼⒽのスイッチのある場所を上昇
- Ⓗ…ⒼⒽのスイッチのある場所を下降

POINT I カギの入手場所とトビラの位置

ポイントHで入手したカギは、ここの壁を開く以外に使い道がないので、さっそく使ってしまおう。ちなみに壁の向こう側には、宝箱のほかにモーグリの巣も隠れている。立ち寄ったついでにスタンプをもらっておこう。

このポイントのようにカギを持ったまま、ある程度の距離を移動しなくてはならない場合は、すぐにカギを持って移動するのではなく、いったんカギはその場に置いておき、さきに通るルートを確認してくるのが賢明といえるだろう。その際、ルート上にいるモンスターもあらかじめ一掃しておけば、あとでカギを運ぶのが大幅に楽になる。

⬆壁の奥にあるのはモーグリの巣と宝箱がひとつ。しずくの入手を優先するなら無理して立ち寄る必要はない。

POINT J 強力な攻撃を持つケルベロス

ケルベロスは、レベナ・テ・ラに棲まう最強クラスのモンスター。ファイアブレスを放って防御力を低下させてから、2回連続でヒットする通常攻撃を繰り出してくる。これを食らってしまうと防御力の高いキャラクターでも、瀕死状態に陥ってしまう。さらに、通常攻撃にノックバック効果まであるので、魔法や必殺技などを使って、できるだけ距離を保ちながら戦いたい。ケルベロスが攻撃を空振りした瞬間が反撃のチャンスだ。なお、ケルベロスはレイスやスケルトンと一緒に出現するケースが多い。HPの多いケルベロスは後回しにし、まずはほかの敵から倒そう。

⬆通常攻撃や気合い弾にはノックバックの効果がある。離されてしまったらすぐに近づくのではなく、間合いを取ってまずは回復しよう。

Battle バトル 複数の属性攻撃を放つナイトメア

ナイトメアと戦う際に注意したいのが、口から放たれる3種類の属性攻撃。射程距離が長く、威力も強力なので、確実にかわしながら近づくようにしたい。また、ナイトメアはアンデッドタイプのモンスターなので、近づく前にホーリーの魔法で実体化させておかないと、まともにダメージを与えることもできない。いったん実体化してしまえば、コンボだけでも十分に倒せるだろう。

←ホーリーをかけて実体化させたら、攻撃をかわしながら近づいて倒そう。

Multi マルチ うかつに宝箱を開けてはダメ!

ボーナス条件に「宝箱をたくさんあける」が表示されたキャラクターは、目の前に宝箱があるとすぐに開けてしまいがち。しかし、このダンジョンに限っては十分な注意が必要となる。なぜなら、ミミックが紛れている可能性があるからだ。見た目は通常の宝箱とまったく同じ。判別することはほぼ不可能なので、宝箱を開ける際にはいつでも戦える状態にしておこう。

←射出系の必殺技を放ってみれば、宝箱かミミックなのかを安全に判別できる。

BOSS ※ リッチ

HP:200

特徴：聖属性、グラビデが苦手。炎、氷、雷属性、スロウ、ストップは無効。

オーブの結界

←エリアの左右にあるオーブの色に対応した魔法を放って、リッチの結界を破れ。

メテオ

←超強力なメテオ。ターゲットリングが見えてから範囲外に逃げるのは難しい。

サンダガ

←サンダガを受けると痺れて行動不能になる。雷耐性のある防具を準備しよう。

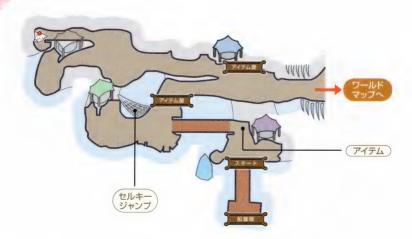
理想郷を夢見た ユークの大魔道士

マップ中央で待ちかまえているリッチだが、そのままではダメージを与えることはできない。左右にあるオーブにその色に対応した魔法を放って結界を破らなければならないのだ。

ダメージを与えられるようになったら、ホーリーで実体化させ、さらにグラビデでHPを半減させよう。ただし、リッチは離れていてもダメージを与えてくるので、魔法の詠唱が途切れないようタイミングを見計らっておくこと。

広大なライナリー砂漠の片隅にひっそりとたたずむルダの村。ここにはかつて世界中を荒らし回った盗賊の子孫であるセルキーの民が今も暮らしている。最近ではほかの村との交易も増え、怪しい雰囲気は影を潜めているようだが……。なお、村の中央部ではセルキーだけがプレイ可能なミニゲームが用意されている。

Ruda Village

モーグリの巣

ルダの村ガイド

ショップで買い物をするには……

ルダ村にもショップはある。1回話しただけではわからないが、2度目の会話で始めて商品を見せてもらえる仕組みだ。ただし、この村では会話をするたびにギルを盗まれてしまうので注意。

←ティダ村の悲恋(P156参照)をクリアしていると、購入できるアイテムの種類が増える。かじ屋で必要な重要アイテムばかりだ。

セルキージャンプに挑戦!

村の西側にいるラ・ルナに話しかけると、「セルキージャンプ」というミニゲームに挑戦することができる。このゲームは画面に表示されたボタンをタイミング良く押し、ジャンプに成功した回数を競うというもの。獲得したポイントによって豪華賞品がもらえる。

←難解なコマンドほど加算されるポイントが増える。ジャンプ中に十字ボタンを左右に入れると入手ポイントが2倍にアップ!!

ここにいるクポ!

村の北西にある家の裏側に回り、そのさきの崖をしらべるとモーグリの巣を発見できる。以下の写真を参考に探そう。

➡場所がわかりにくいようなら、西側の崖を片っ端から調べてみよう。

ショップガイド

アイテム屋:カル・リーネ

アイテム	価格
どう→	300ギル
てつ→	500ギル
ミスリル→	5000ギル
ガラスだま→	100ギル
ルビー→	200ギル
ひすい→	200ギル
こんごうせき→	250ギル
マグマいわ→	1000ギル
ひんやりゼリー→	1000ギル
かみなりだま→	1000ギル
せいすい→	1000ギル
エンジェルダスト→	1000ギル
ブルーシルク→	1000ギル
あくまのつめ→	1000ギル
ようせいのなみだ→	1000ギル

アイテム屋:ベ・アオ

アイテム	価格
ゆうきのぶき→	500ギル
ちからのぶき→	500ギル
しょうりのぶき→	500ギル
ミスリルのよろい→	300ギル
ミスリルのたて→	250ギル
ミスリルのこて→	250ギル
ミスリルのかぶと→	250ギル
ミスリルのベルト→	250ギル
たつじんのぶき→	500ギル
ほのおのよろい→	500ギル
れいきのよろい→	500ギル
でんきのよろい→	500ギル

※初期状態では販売アイテム数が少ないが、イベント「ティダ村の悲恋(P156参照)」を完結させると、上記すべてのアイテムが購入可能になる。

セルキージャンプ景品

500~900ポイント…………どう
1000~1999ポイント ……てつ
2000~3999ポイント ….ミスリル
4000ポイント以上 …..オリハルコン

ライナリー砂漠

太古の昔より財宝が隠されているという伝説を持つライナリー砂漠。砂嵐で覆われた灼熱の大地でキャラバン隊を待つものは……。

DUNGEON INFO あまりにも広い地形に戸惑うばかり

近づく者さえいないといわれる果てしない砂の海、ライナリー砂漠。その名の通り、ダンジョンは一面が砂に覆われており、その広さはゲーム中でも1、2を争うほどである。さらに、目標となる対象物が少ないため、自分がどこにいるのかを見失ってしまいがちである。攻略ルートはきちんと決めておこう。

←見渡す限りの砂漠。闇雲に動き回っていては、自分の居場所を見失いかねない。

入手可能なアーティファクト例

- アイスブランド
- アライのメット
- アルテマのしょ
- イカサマダイス
- オーガキラー
- くまちゃん
- くろずきん
- けんじゃのつえ
- ゴブリンポケット
- ンペンダント
- スターペンダント
- ダークマター
- ダブルハーケン
- ドリル
- ノアのリュート
- マインゴーシュ
- マスカレイド
- メイジスタッフ
- ワンダーバングル
- ワンダーワンド

出現モンスター

キマイラ →P.209 Lv.1

サボテンダー →P.210 Lv.1

サンドサハギン →P.210 Lv.1

ズー →P.210 Lv.1

スコーピオン(A) →P.211 Lv.1

ラミア →P.212 Lv.1

エレキスコーピオン(A) →P.209 Lv.2

ロックスコーピオン(A) →P.212 Lv.2

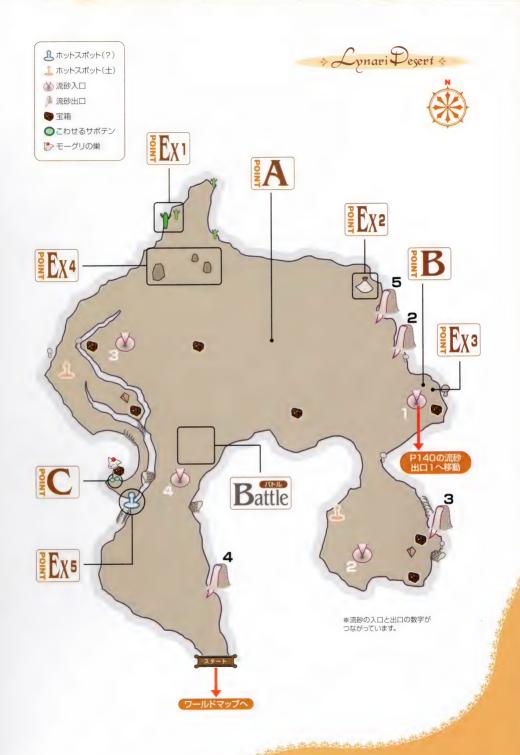
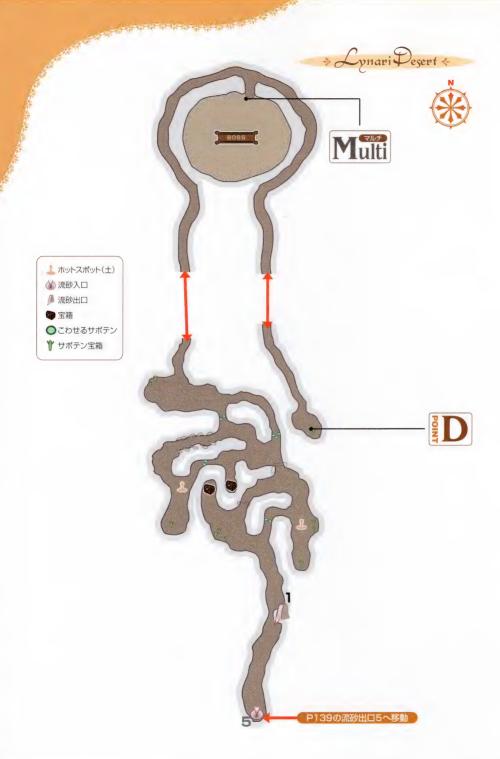
ボスエリア

アントリオン(Boss) →P.209 Lv.1

エレキスコーピオン(B) →P.209 Lv.1

スコーピオン(B) →P.211 Lv.1

ロックスコーピオン(B) →P.212 Lv.1

Lynari Desert
N
BOSS
マルチ
Multi
ホットスポット(土)
流砂入口
流砂出口
宝箱
こわせるサボテン
サボテン宝箱
POINT
D
1
5
P139の流砂出口5へ移動

CAPTURE INFO

新たなホットスポットを作り出せ！

※「?」のホットスポットを探せ※

多くのダンジョンでは、ボスを倒してミルラのしずくを手に入れることがクリア目標となっているが、ライナリー砂漠にはこれとは別にもうひとつの目的が存在する。砂漠の謎を解き、クリスタルケージの属性を「？」にするというものだ。レベナ・テ・ラの先にある瘴気ストリームを通過するには、この「？」の属性が必要なのである。

この謎を解くカギは、ダンジョンのオープニングムービーと街道イベントのひとつである「詐欺師イベント」に隠されている。

POINT EX1 ハリの大王、雷撃たれ……

ヒントの一節にある「ハリの大王」。砂漠で「ハリ」とくれば、当然サボテンしかない。いくつかそれらしいサボテンが生息しているが、ポイントEX1に生えているサボテンはもっとも背が高いのだ。ここにサンダーの魔法を放てばいい。

⬅いくつかサボテンがあるが、正解のサボテンにサンダーを放つと稲妻のようなエフェクトが発生する。

POINT EX2 旅宿朽ちて、重さに沈む

ヒントにある旅宿とは、かつての冒険者がキャンプを行なった場所のことで、重さとはグラビデの魔法を指している。ポイントEX2まで行き、グラビデの魔法を唱えよう。なお、周りからはスコーピオンが数体襲ってくるので先に倒しておくと安全だ。

⬅まずは周囲のスコーピオンらを一掃し、安全を確保してからイベントを発生させよう。

POINT EX3 キノコ燃ゆれば……

勘のいいプレイヤーなら、「キノコをファイヤの魔法で燃やせばいい」ことに気づくだろう。しかしここは砂漠。どこにキノコが……と思うかもしれないが、このキノコとは「キノコの形をした岩」のこと。ポイントEX3のキノコ岩にファイアを放とう。

⬅キノコ岩といっても、同じような場所はいくつかある。流砂の近くにあるのが正解の場所だ。

POINT EX4 岩三兄弟、次々に凍てつき

EX4のポイントには、3つの岩が配置されている。ここにブリザドを放てばいいのだが、問題は順番。兄弟を順番に凍らせるのだから、大きい順と思ってしまいがち。しかし、岩は風化していくため、小さいほど年齢が高いのである。

⬅小さい岩のほうが兄弟の一番上なのだ。小さい岩から順番にブリザドの魔法を当ててみよう。

POINT EX5 聖なる光で照らせ

大いなる胸とは、あばら骨の化石のことを指している。これまでに4つの条件を満たしていれば、EX5ポイントに一輪の花が出現する。ここに聖なる光、すなわちホーリーの魔法を当てればホットスポットが出現し、属性を「？」に変更できるのだ。

⬅クリスタルケージの属性が「？」になると、どの瘴気ストリームも自由に通行できるようになる。

ライナリー砂漠攻略

POINT A まずは魔石を入手しよう

ライナリー砂漠を冒険するうえで、もっとも注意したいのが「自分の場所を見失ってしまいやすい」ということ。ポイントAの地点などは、GBAの地形レーダーを活用しても、周りに目標物がないため、自分がどこにいるのかわからくなってしまう。そんなときは、マップよりもモンスターを目標物に定めながら探索するといい。ただし、近すぎると戦闘回数が増えるので注意しよう。

←画面のギリギリに見える敵を目標物と考えて冒険すれば、位置を見失うことはない。

POINT B 流砂の繋がりを把握すべし

ダンジョンの数箇所には流砂が発生している。うっかり入りこんでしまうとアリ地獄のように引きずりこまれ、違う場所へと強制的に移動させられてしまう。しかし、どことどこが繋がっているのかを把握しておけば、ワープゾーンとしても活用可能。ぜひとも繋がりを覚えて移動を楽にしたい。なお、ボスのエリアへ進むためには、ポイントBの流砂に飲み込まれる必要がある。

←流砂を利用すれば無駄な戦いを避け、安全にマップ内を移動することができる。

POINT C サボテンを壊してみよう

いかにも怪しげな洞窟の中には、モーグリの巣があるが、入口をサボテンで塞がれており、そのままの状態では中に入ることができない。じつは、このサボテンは通常攻撃で壊すことができる。コンボや必殺技でも同様に破壊可能だ。

ここ以外にも壊せるサボテンはいくつかあり、なかにはサボテン型の宝箱といった珍しいものもある。怪しいサボテンを見かけたら叩いてみよう。

←サボテンのなかには壊せるものもある。回復アイテムや素材などが入手できることも。

POINT D サボテンの花はいつもあるとは限らない

ここにも壊せるサボテンが配置されている。なかには「サボテンのはな」というアイテムがあり、これがあればライナリー島を結ぶ船の運賃が2割引になるのだ。ただし、訪れた年数によっては入手できない場合もある。そのような場合は、年数が変わってからあらためて訪れてみるといい。なお、このダンジョンがすでに3段階目になっていれば、「サボテンのはな」は必ず入手できる。

←サボテンの中身が空っぽだった場合は、1年後にもう一度を訪れるしかないのだ。

Battle バトル 巨鳥ズーにはグラビデが効果てきめん!

砂漠に出現するモンスターの中で、とりわけ強敵なのが飛行タイプのモンスター・ズー。その巨躰からは想像もできない速さで滑空しているため、コンボも決まりにくく、飛行中はダメージも軽減されるので、そのままで倒すのは難しい。まずは弱点のグラビデで地上に落とし、そのあいだにコンボを集中的に叩き込んで一気にHPを削り取ろう。これを繰り返せば楽に倒せるはずである。

←巨鳥ズーと戦うには、グラビデは必須。地上に落としてしまえば、簡単に倒せる。

Multi マルチ 全員集まらないとボスは出てこない

広場のように砂が敷き詰められているこの場所こそボスが出現するエリアなのだが、マルチプレイの場合はひとりがこの上に立ったとしても戦闘は始まらない。パーティの全員がエリアに入らない限り、ボス戦は始まらないのだ。なお、ボス登場まえには3種類のスコーピオンとの戦いが待ち受けている。いずれも防御力が高いので、魔法を効果的に使った戦いを心がけよう。

←ひとりでも砂の上にいないと、ボスとの戦いはスタートしない。全員を集めておこう。

BOSS アントリオン

特徴：聖属性が苦手。雷属性、スロウ、ストップはまったく効かない。

石化ブレス

←もっともやっかいな攻撃が石化ブレス。回復中に石にされないように。

アントリホール

←HPが半分になるとアントリホールを使う。背後から攻撃を加えよう。

アゴサンダー

←瀕死状態まで追い込むと発射するビーム状の稲妻。当たると痺れてしまう。

砂漠の奥底に眠る アリジゴクの化け物

アントリオンの攻撃パターンは、口から放たれる石化ブレスと気絶効果を持つ通常攻撃のふたつがメインとなっている。さらにHPが減少していくにつれて、カギ爪による範囲攻撃、ビーム状の稲妻攻撃と攻撃手段が増えていく。やみくもに正面から戦っていると、時間がかかるうえに回復が追いつかなくなる。できるだけ背後から攻撃を加え、少しでも危ないと思ったら回復に専念しよう。

キランダ火山

はるか南の地で熱く燃えたぎる火山島・キランダ。かつてリルティの民が武器を精製するためにこの場所を訪れたという伝説がある。

無

気温／高い

DUNGEON INFO

炎耐性アップの装備は必須

どの大陸からも離れた場所に存在するキランダ火山。ここは灼熱の溶岩が今も流れ続ける火山島で、キャラバンが訪れることも少ない。この島では炎属性の攻撃をするモンスターが多く配置されているので、炎耐性の付いた防具を装備してから挑むようにしたい。さらにいっしょに冒険するモグは毛を短くカットしておこう。

←青く塗ったモーグリだと、移動速度は落ちるがブリザドを多用するので役立つ。

入手可能なアーティファクト

- あかいくつ
- えんげつりん
- オニオンソード
- きばのおまもり
- ぎんのうでわ
- グリーンベレー
- クリスナイフ
- スターペンダント
- タマのすず
- チキンナイフ
- ドリル
- ねじりはちまき
- ノアのリュート
- パワーリスト
- ひかりのじてん
- ファイアリング
- フェアリーリング
- フレイムタン
- ムーンペンダント
- ワンダーワンド

出現モンスター

通常エリア

オーガ(B) →P.209 Lv.1

クアール(A) →P.209 Lv.1

ブレイザビートル →P.211 Lv.1

ラヴァアーリマン →P.212 Lv.1

ラヴァムー →P.212 Lv.1

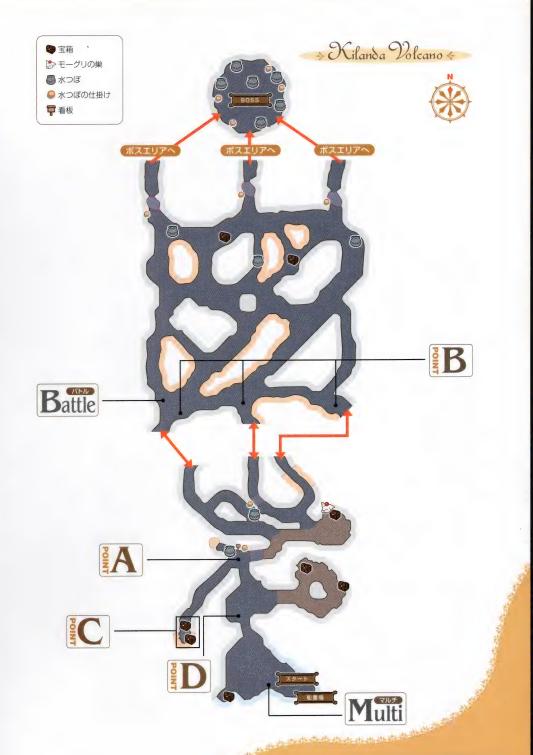
ラミア →P.212 Lv.1

ボスエリア

ゴブリンメイジ(B) →P.210 Lv.1

てつきょじん(Boss) →P.211 Lv.1

宝箱
モーグリの巣
水つぼ
水つぼの仕掛け
看板
Kilanda Volcano
N
BOSS
ボスエリアへ
ボスエリアへ
ボスエリアへ
POINT B
バトル Battle
POINT A
POINT C
POINT D
スタート
船着場
マルチ Multi

CAPTURE INFO

キランダ火山攻略

POINT A 水つぼを投げ込もう

この場所の看板には、近道を通るための「水つぼの使い方」が書かれている。溶岩のたまっている場所に水つぼを投げ入れることで、橋が架かり先に進める仕組みになっているのだ。ここで水つぼの投げ入れに失敗しても、一定時間が経過すると橋は架かり通行可能になるが、その場合、奥のエリアにあるふたつの宝箱が出現しなくなる。水つぼはできるだけ正確に投げ入れよう。

←角度がずれるとうまく溶岩を冷せない。きちんと正面を向かせて投げよう。

POINT B 逃げるゴブリンワーカーを追え!

この場所を訪れると、大きな剣を運んでいるゴブリンワーカーの姿を目にすることができる。素早く近づいて攻撃すれば、持っている大剣を落とすことが可能だ。剣を落としたゴブリンワーカーは一目散に逃げてしまうため、仕留めることはできないが、剣を落とすことでボス戦が有利になるのだ。3匹すべては無理でも、せめて1匹は確実に攻撃しておきたい。

←モーグリにクリスタルケージを持たせ、自分はゴブリンに向かって一直線に走ろう。

POINT C キランダのいおうはどこにある……?

キランダ火山のどこかにあるといわれる「キランダのいおう」。これを入手し、船頭のトリスタンに渡せば、以後船賃を割引してもらうことができる。ぜひとも入手したいアイテムだが、これが一筋縄ではいかない。なぜなら「キランダのいおう」が、入っている宝箱はランダムで変化するからだ。すべての宝箱を開けても入手できない場合は、もう一度ここを訪れて再挑戦するしかない。

←「キランダのいおう」はいつも出るわけではない。すべての宝箱を開けてみよう。

POINT D ダメージを与えにくいラヴァアーリマン

巨大なひとつ目モンスター・ラヴァアーリマン。魔法攻撃に対する耐性が高く、炎属性とスロウ、ストップの魔法は一切効かない。また、氷、雷属性の攻撃も効果が薄いので、武器による攻撃をメインに戦術を立てるといいだろう。その際、飛行タイプモンスターの弱点であるグラビデの魔法を使って、飛行能力を奪っておくとダメージも与えやすく、より効率的に戦えるはずだ。

←目が光ったらレーザーを溜めている証拠。距離を取って、ダメージを軽減しよう。

Battle バトル クァールの痺れる特殊攻撃は要注意

通常攻撃のほか、サンダーやブリザドなどの魔法も組み合わせて使ってくるクァール。これだけでもやっかいなのだが、さらに気絶の追加効果を持つ特殊攻撃も繰り出してくる。しかし、HPはさほど高くないので倒すのは簡単。ほかのモンスターといっしょにいるときは最優先で倒しておきたい。なお、どの魔法にも耐性が高いため、通常攻撃がもっともダメージを与えやすいだろう。

⬅背中を伸ばしたときは特殊攻撃を繰り出す可能性大。距離を取ってやりすごそう。

Multi マルチ パーティの入れ替えが不可

キランダ火山を訪れるとき、船からそのままダンジョンに突入するため、パーティメンバーの変更ができないことを船頭から告げられる。キランダ火山を訪れる際には、パーティのメンバーも厳選しておくこと。ちなみに、パーティの入れ替えは不可能だが、ボスを倒すまで戻れないというわけではない。スタート地点の先で船頭に話しかければ、船に乗って戻ることも可能だ。

⬅キランダ火山にはホットスポットがないので、テレポは不可。戻る手段は船しかない。

BOSS てつきょじん

HP:200

特徴： 聖属性が苦手。雷属性、スロウ、ストップ、グラビデは無効。

自慢の大剣を振るう 鋼鉄の巨人

大剣攻撃

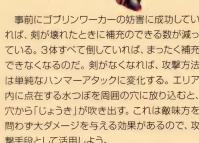
⬅てつきょじんの振るう大剣は、3～4回使うと壊れてなくなってしまう。

横なぎ払い

⬅広範囲にダメージを与える横なぎ払い。距離が離れていると繰り出してくる。

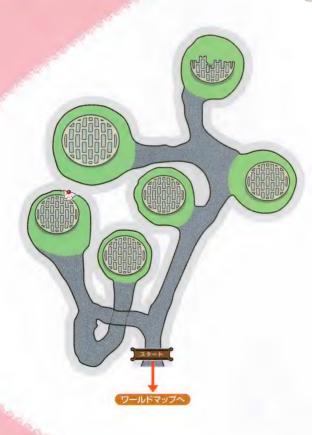
ハンマーアタック

⬅剣が無くなると繰り出すハンマーアタック。食らっても痺れることはない。

事前にゴブリンワーカーの妨害に成功していれば、剣が壊れたときに補充のできる数が減っている。3体すべて倒していれば、まったく補充できなくなるのだ。剣がなくなれば、攻撃方法は単純なハンマーアタックに変化する。エリア内に点在する水つぼを周囲の穴に放り込むと、穴から「じょうき」が吹き出す。これは敵味方を問わず大ダメージを与える効果があるので、攻撃手段として活用しよう。

マグ・メルは伝説の村といわれ、カーバンクルが住む場所としても知られている。巨大隕石がこの世界に落ちたあと、「瘴気から身を守るためにはクリスタルの力が必要だ」ということを教えてくれたのもカーバンクルである。しかし、今では大きな体で繭の中に閉じこもり、外界との接触を拒んでいる様子。原因は一体どこに……？

Mag Mell

モーグリの巣

N

マグ・メルガイド

スティルツキンの話を聞こう

マグ・メルの手前に配置されている瘴気ストリームの洞窟では、カーバンクルの歩いている姿を確認できる。しかし、実際に村を訪れると全員眠ったまま。唯一起きているのは、なぜかここにいるモーグリのスティルツキンただひとりである。

⬅全員眠ったままで話ができない。唯一話せるのは、入口付近にいるスティルツキンだけ。彼からその理由を聞いてみよう。

カーバンクルを起こす方法

カーバンクルを目覚めさせる方法はいたって単純。マップの一番奥にいるカーバンクルに話しかけること。同じ内容しか話さなくなったら、ダンジョンを一度クリアしてから戻ればいい。

⬅ダンジョンをクリアすると繭が破れ、話せるカーバンクルの数が増えていく。重要な話がいろいろと聞けるので聞き逃さないように。

ここにいるクポ!

入口からすぐ西に向かう道を進むと大きな繭が見える。この後ろの壁を調べると、モーグリの巣を発見できる。

➡繭が開いた状態ならば、巣の入口も簡単に見つかるだろう。

❋カーバンクルが話してくれる条件

マグ・メルを訪れたとき、スティルツキンと一番奥のにいるカーバンクルに話しかける。

❋会話の内容が進む条件

ダンジョンをひとつ以上クリアすること。ミルラのしずくを取っている必要はない。
クリアするたびに話しかけることで、会話の内容が増えていく。

❋カーバンクルのによって語られる世界の過去

「僕たちは長い間ひっそりとここでくらしてきたんだ。もうどれくらいの間かも分からないくらいに……」

「もうどれくらい前かも分からない大昔、大きな星が落ちてきて、世界が瘴気に包まれたんだ。」

「僕らは何もしたくないんだ。何かをすることで、記憶や思い出を残したくないんだ。」

「それからだ……。世界が大きく変わり、人々が記憶を失うようになっていったのは……。」

「君たちは大きな何かをなしとげようとしている。なら、僕の知っていることを教えておいたほうがいい。」

「はるか昔、この世界には大きなクリスタルがあった。その輝きと恵みによって人々は生きていたんだ……。」

「ある時、大きな星が落ちて大クリスタルをくだき、この世界に瘴気をまいた。それがすべての始まりさ。」

「大クリスタルのもたらした恵みも、その光もなくなり、世界にひろがった瘴気は人々の命をうばっていった。」

「でも、くだけたクリスタルは瘴気から守ってくれた。やがて、人々があつまり、町や村ができていったんだ。」

「……もう、はるか昔の話だ。そのことを知っている人間は誰もいないだろうね。」

ヴェレンジェ山

かつて巨大な隕石が落下した地で、今なお激しい瘴気に包まれているヴェレンジェ山。険しい山々の奥で、キャラバンを待つのは？

気温／低い

DUNGEON INFO　すべてはこの地から始まった

過去には大クリスタルが存在したというヴェレンジェ山だが、今ではほかの場所とは比べものにならないほど濃い瘴気に包まれている。それに触発されたのか、出現するモンスターも驚くほど強力。なかには一撃で瀕死の状態にされてしまうほどの攻撃力を持った敵もおり、熟練したキャラバンでも攻略は難しいだろう。

←出現するザコも、ほかのダンジョンにおけるボスクラスの能力を誇っている。

入手可能なアーティファクト例

- アイスブランド
- イージスのたて
- エルフのマント
- クリスナイフ
- けんじゃのつえ
- さすけのかたな
- ダークマター
- トールハンマー
- フレイムタン
- マサムネ
- メイジスタッフ
- リボン
- ワンダーバングル

出現モンスター

通常エリア

キマイラ →P.209 Lv.1

シェード →P.210 Lv.1

シェード（メイス） →P.210 Lv.1

シェード（やり） →P.210 Lv.1

スフィア →P.211 Lv.1

つかいま →P.211 Lv.1

つかいま（小） →P.211 Lv.1

つかいま（魔法） →P.211 Lv.1

でかいま →P.211 Lv.1

デスナイト →P.211 Lv.1

テンタクル（闇）A →P.211 Lv.1

テンタクル（炎）A →P.211 Lv.1

テンタクル（氷・A） →P.211 Lv.1

テンタクル（雷・A） →P.211 Lv.1

トンベリ →P.211 Lv.1

ボスエリア

テンタクル（闇・B） →P.211 Lv.1

テンタクル（炎・B） →P.211 Lv.1

テンタクル（氷・B） →P.211 Lv.1

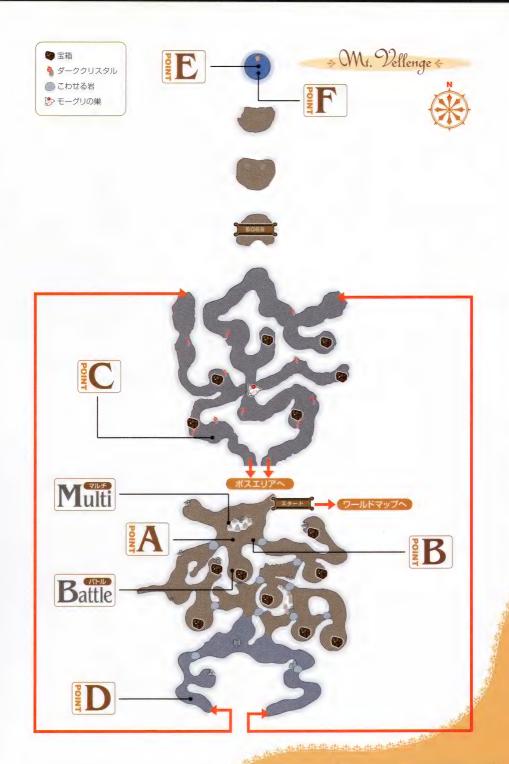
テンタクル（雷・B） →P.211 Lv.1

メテオパラサイト（Boss） →P.211 Lv.1

メテオパラサイトのコア（Boss） →P.212 Lv.1

ラモエ（Boss） →P.212 Lv.1

宝箱
ダーククリスタル
こわせる岩
モーグリの巣
POINT E
POINT F
Mt. Vellenge
N
BOSS
POINT C
ボスエリアへ
マルチ
Multi
スタート
ワールドマップへ
POINT A
POINT B
バトル
Battle
POINT D

CAPTURE INFO ヴェレンジェ山攻略

POINT A キマイラからレイズを入手

　このポイントにはキマイラが2体出現するが、そのどちらからもレイズの魔石が手に入る。シングルプレイの場合は、これを使って合体魔法のホーリーを用意しておこう。ヴェレンジェ山に出現するモンスターの多くは、聖属性の耐性が低いので活用できる場面も多いはずだ。マルチモードの場合はレイズのまま使うほうがいい。ふたりに持たせれば全滅の危険性もグッと低くなる。

⬅まずはキマイラを優先的に倒して、レイズを手に入れよう。これで攻略が楽になる。

POINT B 岩を壊して通路を作れ

　通路をふさぐように配置されている大きな岩。先に進むためにはこれを壊さなければならない。破壊するには通常攻撃を6回加えればOKだ。ただし、注意しなければならないのが、岩を壊すと反対側にいるモンスターが一斉に襲ってくるということ。岩を壊す前に回復やコマンドリストの準備などを忘れずにしておこう。戦闘しにくい場所なら、いったんは後方に下がって体勢を整えよう。

⬅攻撃を加えると通行可能になるが、すぐに敵が集まってくるケースが多いのだ。

POINT C ダーククリスタルを破壊せよ!

　この場所には、通路の左右にダーククリスタルが配置されている。妖しげな光を放っており、一見すると背景のようにも見えてしまうが、そのまま放置しておくのはかなり危険。なぜなら、ダーククリスタルのそばにクリスタルケージを近づけると、瘴気を防ぐ効果が失われてしまうからだ。敵が多く出現する場所に配置されているので、最優先で破壊しに向かおう。

⬅数回攻撃すれば、ダーククリスタルは破壊できる。見かけたら真っ先に壊そう。

POINT D ルートは左方向がオススメ

　2番目のエリアへ進むルートはふたつ用意されている。どちらを通っても問題はないのだが、オススメは左側のルートだ。それというのも右側のルートに比べて出現する敵の数が少なく、モーグリの巣にも立ち寄ることができるからである。モグスタンプのコンプリートを目指すなら、迷わずに左側の道を選んだほうがいい。ちなみに、途中にも分かれ道があるが、左にモーグリの巣がある。

⬅右ルートとの通路が交差している場所の壁に、最後のモーグリの巣がある。

Battle バトル 最強の敵デスナイトに要注意!

ヴェレンジェ山に出現する敵の中でも、最強間違いなしの実力を誇っているのがデスナイト。圧倒的なまでの攻撃力を誇っており、防御力の低いキャラクターでは一撃で戦闘不能に追い込まれてしまう。さらに広範囲に及ぶノックバック攻撃も使うため、うかつに近づくと手痛い反撃を食らうことも。ほかの敵といっしょに出てくると苦戦は必至なので、なるべく1対1の状況を作ろう。

←複数の敵と一緒に出現したら、いったん後方に下がって戦局を調整しよう。

Multi マルチ 素早い回復がクリアするコツ!

ヴェレンジェ山は出現するモンスターが非常に強力なうえ、狭い通路が延々と続く構造になっているため、強引な探索は確実にパーティを破滅へと追い込むことになる。お互いが仲間の安全を最優先に考え、回復が追いつかないと判断したら、少し引き返して体勢を立て直そう。モンスターのHPは自然回復しないので、体勢を立て直したあとなら、より有利に戦えるはずだ。

←回復は素早く、確実に行なうこと。たとえ敵が多い場合でも焦りは禁物である。

BOSS メテオパラサイト

HP:450

特徴:聖属性、スロウ、ストップ、グラビデは無効。苦手な属性はなし。

アタック

←これが瘴気を生み出した張本人、メテオパラサイトの姿。素早い動きが特徴。

レーザー

←本体が繰り出すレーザーの範囲はかなり広く、回避するのは極めて難しい。

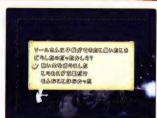
テンタクル

←左右に出現するテンタクルがやっかい。先に倒してから本体のコアを狙おう。

瘴気を生み出す根源 メテオパラサイト

メテオパラサイトとは、3回にわたって戦うことになる。1戦目は左右にいるテンタクルを倒しながら、中央のメテオパラサイトの本体に攻撃を加えよう。2戦目はときどき放つレーザーが脅威。撃つ態勢に入ったらすかさず回復の準備をしておくこと。なお、背の低いリルティなら、ギリギリまで近づいて回避することができる。3戦目は、1戦目と似た状況だが、攻撃はより熾烈なので回復を最優先に戦おう。

POINT E 守護者ミオとの遭遇

メテオパラサイトにトドメを刺そうとしたそのとき、見知らぬ世界に飛ばされ、自らを「ミオ」と名乗る謎の生命体が現われる。このミオとの会話から、瘴気がこの世界を覆ったいきさつを知ることができる。このあと、ミオから日記に書いてある内容についていくつかの質問が出される。正解すると次のトビラに進め、不正解だとつかいまとのバトルになる。ちなみに時間制限はない。

⬅質問の内容はランダムで決定。あらかじめ日記を隅々まで読んでおこう。

POINT F 思い出の数と日記のページ数

ミオ様から出題される質問に間違えると、つかいまとのバトルがおこなわれるほかに、思い出の数がひとつ減ってしまう。思い出の数が10未満になると、ゲームオーバー後にコンテニューをしても、強制的にタイトル画面に戻されるのだ。

最後のボスは思い出を糧とする魔物、できるだけムダな消費はさけたいところ。最低でも40以上の思い出は確保しておきたい。

⬅街道イベントをどれだけ多く見ているかが、最後の戦いを楽にする秘訣といえる。

BOSS ラモエ

HP:300

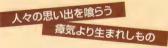
属性バブル

⬅遠距離時に発射してくる球体。追尾効果があるので、左右に動いてかわそう。

体当たり

⬅接近すると左右の腕を振り下ろす。かなりのダメージを受けるのは確実だ。

レーザー

⬅HPが半減すると広範囲にレーザーを放つ。食らったらすぐHPを回復しよう。

クリスタルが輝くフィールドで繰り広げられるラモエ戦。遠距離時に発射してくる球体は、炎、氷、雷とそれぞれ属性を持っており、命中するとダメージのほかに追加効果も受けてしまう。この状態で通常攻撃を食らうと一気にHPが削られてしまうので、確実に回復をしておこう。また、HPが少なくなると放つレーザーは攻撃範囲が広く、極めて強力。すばやく回復するためにも、「こうぶつ」を大量にセットしたい。

POINT G そして世界の行方は……

この世界に降り注ぐさまざまな災い。その多くが、メテオパラサイトとラモエによる仕業だった。ティダ村の悲劇、人々の記憶が失われる理由、そして黒騎士の最期……。それらすべての元凶を、ついにキャラバンの手によって根絶する瞬間がやってきたのである。

ラモエとの戦い。それは死闘と呼ぶのにふさわしいものであった。キャラバンの想像をはるかに超えた強烈な一撃、絶え間なく続く連続攻撃を受けるたび、幾度となく死線をさまよいもした。しかし、「元凶を絶つ」との一念で臨んだキャラバンは、渾身の一撃でついにラモエの息の根を止めることに成功したのである。

これですべてが終わった……キャラバンの中に安堵の空気が流れるが、それが間違いであることに気づくのにはそう時間はかからなかった。絶命の瞬間に叫ぶラモエ。その言葉が意味するものとは果たして……。

残念ながら、この冒険記(クロニクル)に書きつづれるのはここまで。ただ、ひとつだけいえるのは、世界の人々が心から望んでいた「真の平和」が後にもたらされた、という事実である。

⬅キャラバンが加えたトドメの一撃により、ついにラモエは滅んだ。

⬅絶命の瞬間に叫ぶラモエ。この先、とんでもない展開が待ち受ける。

⬅ラモエの行動を止めようと現われたのは、なんとミオであった。

そして冒険記(クロニクル)は最後のページへ……

⬅ヴェレンジェ山から吹き上げる一筋の光。これは世界の終わりなのか、それとも平和が訪れた証拠なのか。その真実はプレイヤーの目で確かめてほしい。

イベント大全集

キャラバンの思い出に彩りを添える数々のイベント。多くの人との出会い、そして別れ……。それらすべてを目にしたとき、あなたのクロニクルが完成する。すべてのイベントを目撃しよう。

すべてのイベントを発生させよう

ゲーム中に発生するイベントは、大きくわけて3タイプに分類することができる。ひとつはダンジョンを訪れたときに始まる紹介ムービー。そのダンジョンが生まれた背景や今日に至るまでのエピソードをナレーションとともに紹介するものだ。ふたつめは、街道で起こるイベント。ほかの街のキャラバンとの交流や、個性的なキャラクターたちとのやりとりを楽しむことができるだろう。3つめはいくつかのイベントで構成されているショートストーリーで、条件を満たすことで物語が展開していく。これらのイベントはその内容とともに思い出として日記につづられる。

⬆ユークのキャラバンが教えてくれるモンスター情報も日記に記録される。攻略のヒントなども書かれているので目を通しておこう。

Event〈イベント〉 ティダ村の悲恋

マール峠でいつも女の子をからかって遊んでいるセシル。ルダの村で盗賊たちを束ねるル・ティパ。まったく接点がないようなこのふたりだが、彼らには誰にも語られていない秘密があるのだ。

秘密を解くカギは、ティダ村で入手できる「ボロボロのてがみ」にある。いつか出会えることを夢見た少女がつづったと思われる文面なのだが、これをセシルとル・ティパのそれぞれに見せるとおもしろい反応を示す。普段なら茶化すセシルは突如まじめになり、ル・ティパはなにかを思い出したような表情を見せる。そしてふたりは運命の糸に導かれるように姿を消す……。

⬅普段は明るく振る舞うセシルだが、手紙を目にすると非常に驚いた表情を見せる。

イベントチャート

マール峠のセシルに話しかける
↓
ルダの村にいるル・ティパに話しかける
↓
ティダの村に行き、木の根を調べる
↓
マール峠のセシルに手紙を見せる
↓
ルダの村にいるル・ティパに手紙を見せる
↓
ティダ村の手紙があった場所へ行く

Event〈イベント〉 王女失踪

世界の中心とされるアルフィタリア城ではある大事件が起きていた。事件の発端は、侍従長クノックフィエルナから聞き出すことができる。どうやら、王女フィオナが突然姿を消したらしく、世界を旅するキャラバンならばと、王女フィオナの捜索を頼まれることとなってしまう。

マール峠、ジェゴン川と捜し続けると、ファム大農場で侍従長と王女が言い争っている場面に遭遇する。必ず戻るからそっとしておいてほしい、と願うフィオナとクノックフィエルナの意見はすれ違う。そしてルダの村へと場所を移したふたりの話は意外な展開をみせるのだった。

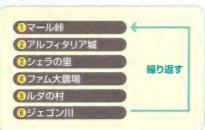
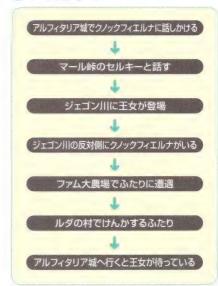
⬅ついにフィオナは怒りはじめる。旅を続ける理由は王女ならではの考えだった。

イベントチャート

Event〈イベント〉 伝道師を捜せ!!

世界平和を説いて回る伝道師のハーディ。各地に出没するので捜してみよう。彼はダンジョンをクリアするごとに街を移動しているのだ。

⬅無駄な戦いを止めようと説いて回るハーディ。彼の理想とする世界は、実現するのか?

伝道師のローテーション

Event〈イベント〉 行商人夫婦

マール峠において、素材やレシピを売買している行商人夫婦。彼らは奇数年にのみこの街に出現する。特に序盤では世話になることも多いだろう。

⬅レシピや素材を購入できるほか、余分なアイテムを売却できるので、利用頻度は高い。

Event〈イベント〉 年輩の行商人

素材やレシピを売り歩く行商人のギ・ルベ。奇数年にファム大農場、偶数年にアルフィタリア城に出現する。行商人夫婦と混同しないように。

⬅キャラクター強化には欠かせない存在のギ・ルベ。彼の出現する場所は決まっている。

街道イベント一覧

キャラバンが街道を移動しているときに発生する「街道イベント」。ちょっとおかしな物語から、ストーリーの核心に触れる部分が読みとれるイベントまで、そのストーリーはさまざまだ。

なお、これらのイベントをコンプリートするには発生条件をきちんと覚えておく必要がある。そこで、ここではすべての街道イベントの発生条件と簡単な内容を一覧表にて紹介しよう。

←イベントのなかには、キャラバンに対し、冒険に有利な情報を教えてくれるものがある。

黒騎士・関連イベント

イベント名	発生年数	発生条件	内容
黒騎士の噂	1年目以降	ダンジョンをひとつ以上クリア	アルフィタリア城のキャラバンから黒騎士の噂を聞く
黒騎士強襲	2年目以降	ダンジョンを4つ以上クリア 「黒騎士の噂」を見ている	マール峠のキャラバンが黒騎士に襲われて瀕死になる
疑惑の黒騎士	3年目以降	ダンジョンを7つ以上クリア 「黒騎士強襲」を見ている	レオン=エズラの疑いが黒騎士に向けられる
消えた黒騎士	4年目以降	ダンジョンを10以上クリア 「疑惑の黒騎士」を見ている	最近黒騎士を見かけなくなったという噂を聞く
黒騎士の戦い	5年目以降	ダンジョンを13以上クリア 「消えた黒騎士」を見ている	何者かと戦う黒騎士に出会う
黒騎士死亡	6年目以降	ダンジョンを16以上クリア 「黒騎士の戦い」を見ている	黒騎士がリルティの子供によって倒される

詐欺師・関連イベント

イベント名	発生年数	発生条件	内容
砂漠のヒント1	3年目以降	ダンジョンを8つ以上クリア	砂漠の謎解き情報を教えてくれる(サボテン)
砂漠のヒント2	4年目以降	ダンジョンを11以上クリア 「砂漠のヒント1」を見ている	砂漠の謎解き情報を教えてくれる(キャンプ跡)
砂漠のヒント3	5年目以降	ダンジョンを14以上クリア 「砂漠のヒント2」を見ている	砂漠の謎解き情報を教えてくれる(キノコ岩)
砂漠のヒント4	6年目以降	ダンジョンを17以上クリア 「砂漠のヒント3」を見ている	砂漠の謎解き情報を教えてくれる(岩3兄弟)
砂漠のヒント5	7年目以降	ダンジョンを18以上クリア 「砂漠のヒント4」を見ている 1ギル以上所持している しましまリンゴを所持している	砂漠の謎解き情報を教えてくれる(大いなる胸)

アルフィタリア城キャラバン・関連イベント

イベント名	発生年数	発生条件	内容
スティルツキンさん	1年目	特になし	戦闘のチュートリアルが始まる
キャラバン登場	1年目以降	「スティルツキンさん」を見ている	アルフィタリア城のキャラバンと出会う
同族のよしみ	2~5年目	「スティルツキンさん」を見ている パーティにリルティがいる 全員のアイテム欄に空きがひとつ以上ある	リルティが同族のよしみで食べ物をわけてくれる
同族を心配	2~5年目	「スティルツキンさん」を見ている パーティにリルティがいない 全員のアイテム欄に空きがひとつ以上ある	リルティがいないのを心配して食べ物がもらえる
モンスター情報	1年目以降	「スティルツキンさん」を見ている 日記のモンスター情報が51個以下である	モンスターの特徴について情報が得られる
隊長の口論	4年目以降	「スティルツキンさん」を見ている	隊長がマール峠のキャラバンと口論する
隊長の考え	6年目以降	「スティルツキンさん」を見ている	隊長の思想が明らかになる
隊長の引退	8年目以降	「スティルツキンさん」を見ている	隊長に子供ができて引退する

マール峠キャラバン・関連イベント

イベント名	発生年数	発生条件	内容
キャラバン登場	1年目以降	特になし	マール峠のキャラバンと出会う
モンスター情報	1年目以降	「キャラバン登場」を見ている モンスターのアイテム情報が51個以下である	モンスターの落とす材料アイテムの情報が得られる
素材プレゼント	2年目以降	「キャラバン登場」を見ている アイテム欄に空きがひとつ以上ある	余った材料アイテムがもらえる。3年目以降はグレードアップ
特殊武器入手	2年目以降	「キャラバン登場」を見ている アイテム欄に空きがひとつ以上ある	マールの武器をもらえる
素材のおねだり	4年目以降	「キャラバン登場」を見ている 該当するアイテムを所持している	材料アイテムを売ってほしいと頼まれる

シェラの里キャラバン・関連イベント

イベント名	発生年数	発生条件	内容
物々交換	1年目以降	要求されるアイテムを持っている	材料アイテムの交換を頼まれる
弱点情報	1年目以降	全員10ギル以上所持している モンスターアイテム情報が55個未満	モンスターの弱点情報を10ギルで教えてくれる
いなかパンと世界1	5年目以降	「砂漠のヒント3」を見ている 全員のアイテム欄に空きがひとつ以上ある	いなかパンを使って世界の話をする
いなかパンと世界2	6年目以降	「いなかパンと世界1」を見ている	いなかパンを使って世界の話をする
いなかパンと世界3	7年目以降	「いなかパンと世界2」を見ている	いなかパンを使って世界の話をする

ルダの村キャラバン・関連イベント

イベント名	発生年数	発生条件	内容
キャラバン登場	1年目以降	特になし	ルダの村のキャラバンと出会う
セルキーの喧嘩	2年目以降	「キャラバン登場」を見ている ミルラのしずくが2段階まで貯まっている	キャラバン同士が喧嘩している
アイテムの押し売り	3年目以降	「キャラバン登場」を見ている アイテム欄に空きがひとつ以上ある 基本価格×1.5以上のギルを所持している	アイテムをやや押し売り気味に買ってくれと頼まれる
音楽隊	4年目以降	アイテム欄に空きがひとつ以上ある 全員が100ギル以上所持している	キャラバンが音楽を奏でている

ファム大農場キャラバン・関連イベント

イベント名	発生年数	発生条件	内容
キャラバン登場	1年目以降	特になし	ファム大農場のキャラバンと出会う
食事に招待	1年目以降	「キャラバン登場」を見ている 全員のアイテム欄に空きがひとつ以上ある	食事に誘われ、食べ物をもらえる
生産アドバイス	3年目以降	「キャラバン登場」を見ている	実家の生産についてアドバイスがもらえる
素材購入	2年目以降	「キャラバン登場」を見ている アイテム欄に空きがひとつ以上ある 基本価格×1.5ギルを所持している	材料アイテムが入手できる

しましま盗賊団・関連イベント

イベント名	発生年数	発生条件	内容
アイテムが……?	1年目以降	特になし	アイテムを盗まれることがある
偽キャラバン作戦	2年目以降	ダンジョンを5つ以上クリア	偽キャラバンが現われる
キャラバン包囲作戦	3年目以降	「偽キャラバン作戦」を見ている	キャラバンが包囲される
決めセリフ失敗	4年目以降	「キャラバン包囲作戦」で「強行突破」を選択 全員が1000ギル以上を所持 しましまリンゴを所持している	決めゼリフが失敗に終わる
それぞれの人生	7年目以降	「決めセリフ失敗」を見ている 「砂漠のヒント5」を見ている	メ・ガジの死とセルキーの生き様が見られる

最強の武具を求めて

『FFCC』には、数多くの武具が登場する。なかには非常に高い性能を持っていながら、入手が極めて困難で「幻の武具」といわれるものもあるのだ。その入手方法の一部を紹介しよう。

強力な武器や優れた防具を手に入れたいと思うのは、どの冒険者でも同じことだろう。それが、FFシリーズでもなじみのあるものならばなおさらだ。しかし、これらの武具は総じてレシピや材料などの入手が難しい。それゆえに「幻」といわれるのだが、あきらめるにはあまりに惜しい。ここではそうした武具のなかから非常に優秀かつ実戦向きの4種類を厳選し、その具体的な入手方法について紹介している。ぜひとも入手し、その素晴らしさを堪能してほしい。

WEAPON

ラグナロク

「万物を破壊する」という名前の由来どおり、圧倒的な破壊力を誇るラグナロク。攻撃力は+35もあり、クラヴァットが装備できる武器ではトップ。必殺技・暗黒剣も強力で、非常に魅力的な剣といえよう。ラグナロクを作るには「やみのぶき」というレシピが必要。しかし入手が難しく、宝箱や敵が落とすことはない。レベナ・テ・ラのクリアボーナスとして、低確率で手に入る程度だ。ちなみに材料の「のろいのつえ」「ふるびたけん」も入手困難なアイテムである。

レシピ名	やみのぶき
入手場所	レベナ・テ・ラ
材料	オリハルコン、のろいのつえ、ふるびたけん

WEAPON

ロンギヌス

さまざまな伝説を残す槍・ロンギヌス。『FFCC』に登場する武器の中では最高の攻撃力を誇っている。必殺技の威力も申し分なく、敵を幾度も切り刻む様は圧巻ですらある。ロンギヌスを作るには、レシピ「てんかいのぶき」が必要。キランダ火山のクリアボーナスとして、低確率で入手可能だ。材料の「レッドアイ」も同様の条件でしか手に入らない。「ドラゴンのきば」は、コナル・クルハ湿原に登場するドラゴンゾンビをから手に入る、そのチャンスは限りなく低い。

レシピ名	てんかいのぶき
入手場所	キランダ火山
材料	オリハルコン×2、ドラゴンのきば、レッドアイ

PROTECTOR

ダイヤアーマー

抜群の防御力を持つダイヤアーマー。全種族が装備できる鎧の中では最高の防御力+27を誇り、その驚異的な堅さで、キャラクターの命を幾度となく救ってくれることだろう。前衛で活躍を望むならば、ぜひ装備したい一品である。この装備は「ダイヤのよろい」のレシピで作成が可能。入手場所は、キランダ火山、ヴェオ・ル水門、ライナリー砂漠など比較的多いが、出現率が低く、材料も簡単には手に入らないものばかりだ。

レシピ名	ダイヤのよろい
入手場所	ライナリー砂漠ほか
材料	オリハルコン、ダイヤのもと、がちがちこうら

ACCESSORIE

いやしのはちまき

アクセサリのなかでもぜひ入手したいのが、いやしのはちまきだ。男性のキャラクターのみ装備可能で、HPの自然回復速度を速める効果を持つ。キランダ火山の宝箱などに入っている「いやしのグッズ」のレシピで作れる。材料のかいふくやくは、コナル・クルハ湿原でサハギンロードを倒すか、街中に落ちているアイテムとしても入手できる。なお、同様の効果を持つ女性用の「おしゃれグッズ」はジャック・モキートの館で手に入る。

レシピ名	いやしグッズ
入手場所	キランダ火山
材料	プチクリスタル、ホワイトシルク、かいふくやく

Complete Data

第三章　コンプリートデータ

CHAPTER 3

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
OFFICIAL COMPLETE GUIDE

ItemData

アイテムデータ

冒険のさまざまなシーンでプレイヤーを助けてくれるアイテム。このページでは、ゲーム中に登場する全92個のアイテムを完全網羅。その名称はもちろん、効果や用途、さらにはお店での売買価格などのデータをもらさず公開している。旅の途中で見知らぬアイテムを手に入れたら、まずはこのページでチェックしてみるといいだろう。

アイテムデータの見方

❶アイテムの種別。材料、食べ物、イベント、魔石、その他の5つに分類している。
❷アイテムの名称。
❸アイテムのグラフィック。
❹アイテムの標準販売価格。ショップで購入できないアイテムは「—」と表記している。単位はギル。
❺アイテムの売却価格。標準販売価格のおよそ4分の1で引き取ってもらえる。単位はギル。
❻アイテムの効果や用途、入手先などを解説。

材料 あくまのおめん

買値	売値
—	7,500

おそろしい悪魔の顔のおめん。めったに手に入らない材料でとても高く売れる。

材料 あくまのつめ

買値	売値
1,000	250

「デーモンピアス」を作るために必要な材料で、ルダの村で購入することができる。

材料 アルテマイト

買値	売値
50,000	12,500

「きゅうきょくぶき」の作成に必要になる高価な材料。ティパの村の商人から購入できる。

材料 いにしえのひやく

買値	売値
—	5,000

街の中やティダの村のボスなどからまれに入手でき、「でんせつのぶき」の作成に使用する。

材料 エンジェルダスト

買値	売値
1,000	250

入手ルートはふたつ。ティダの村の悲恋イベント後のルダの村で購入するかレイスから入手。

材料 おうのうろこ

買値	売値
—	7,500

デーモンズ・コートのボス、リザードマンキングを倒すとまれに入手することができる。

材料 オーガのキバ

買値	売値
—	625

「しょうりのぶき」の材料のひとつ。キランダ火山などに出現するオーガが持っている。

材料 オークベルト

買値	売値
—	7,500

「シーフエレンブレム」の作成に必要な材料。カトゥリゲス鉱山のボスからまれに入手できる。

材料 おしばな

買値	売値
—	250

小さな花のおしばな。「おはなのうでわ」の作成に必要で、サハギンロードがたまに落とす。

材料 オリハルコン

買値	売値
—	5,000

ベヒーモスを倒すと拾えることがあるレア材料。セルキージャンプの景品でもある。

材料 かいふくやく

買値	売値
—	250

錬金術でしか作ることのできないクスリ。回復アイテムとしては使うことができない。

材料 かぜのけっしょう

買値	売値
—	7,500

「グランドスラム」作成に必要となる材料。セレパティオン洞窟のボスがまれに落とす。

材料 がちがちこうら

買値	売値
—	500

「ダイヤアーマー」を作るために必要な材料で、ブレイザビートルを倒すと手に入る。

材料 ガマのあぶら

買値	売値
—	500

ヴェオ・ル水門やコナル・クルハ湿原にいるギガントードから入手可能な装備品の材料。

材料 かみなりだま

買値	売値
1,000	250

ルダの村のアイテム屋から購入できる。雷耐性が増加する防具などを作るために必要。

材料 ガラスだま

買値	売値
100	25

グレムリンやコカトリスが持っている。また、ルダの村のアイテム屋でも購入可能だ。

材料 きいろいはね

買値	売値
—	1,000

「チョコボシールド」を作るために必要な材料で、トンベリコックから入手できることがある。

材料 ギガースのツメ

買値	売値
—	625

「はやさのおまもり」の作成に必要な材料。セレパティオン洞窟に住むギガースが持っている。

材料 キマイラのツノ

買値	売値
—	625

アクセサリ用の材料。ライナリー砂漠やヴェレンジェ山にいるキマイラから入手できる。

材料 きらきらのかけら

買値	売値
—	250

装備品を作るために必要な材料。セレパティオン洞窟のエレキクラゲから入手できる。

材料 きん

買値	売値
500	125

ヘッジホッグタイプのモンスターが持つ。石化耐性が上昇する防具などの作成に必要な材料。

材料 ぎん

買値	売値
500	125

クァールやヘッジホッグパイから入手できる。また、ティパの村の商人からも購入可能である。

材料 クアールのヒゲ

買値	売値
—	500

ジャック・モキートの館やキランダ火山に多く生息するクァールから入手できる。

材料 グリーンスフィア

買値	売値
—	7,500

ヴェオ・ル水門のボス、ゴーレムがたまに落とす。「シーフエンブレム」の作成に必要だ。

材料 グリフォンのはね

買値	売値
—	500

「イーグルゴーグル」作成に必要。ヴェオ・ル水門などにいるグリフォンから入手できる。

材料 ケルベロスのキバ

買値	売値
—	750

「ゆうきのぶき」のレシピから武器を作るための材料で、ケルベロスから入手できる。

材料 コカうろこ

買値	売値
—	500

石化耐性がアップする防具とアクセサリの作成に必要な材料。コカトリスが持っている。

材料 こんごうせき

買値	売値
250	62

マール峠にいる行商人などから購入できる。また、オークなどが落とすこともある。

材料 さたんのつめ

買値	売値
—	750

「サタンピアス」を作るために必要な材料で、レベナ・テ・ラにいるナイトメアが落とす。

材料 ざっくりカマ

買値	売値
—	1,000

「ちからのぶき」作成に必要な材料。ティダの村などにいるアバドンが持っている。

材料 さばくのきば

買値	売値
—	7,500

「グランドスラム」の作成に必要な材料で、ライナリー砂漠のボスからまれに入手できる。

材料 ズーのくちばし

買値	売値
—	750

ライナリー砂漠に住むズーがもっている。「はやさのひでん」の作成に必要な材料だ。

材料 せいすい

買値	売値
1,000	250

「ブレスバックル」を作るために必要な材料。レベナ・テ・ラなどいるレイスが落とす。

材料 ダークスフィア

買値	売値
50,000	12,500

ティパの村の商人から購入することができる。「てっぺきのゆびわ」の作成に必要だ。

材料 ダイヤのもと

買値	売値
—	750

ダイヤの名を持つ防具を作るために必要な材料。ガーゴイルやレイスなどから入手できる。

材料 てつ

買値	売値
500	125

行商人やティパの村の商人などから入手できる。このアイテムを落とすモンスターも多い。

材料 てつのかけら

買値	売値
100	25

ボムやアイスボム、グレムリンがよく落とす。「ほのおのバッジ」などの作成に必要となる。

材料 てんしのなみだ

買値	売値
—	250

「エンジェルピアス」を作るために必要な材料で、アイスアーリマンなどから入手できる。

材料 どう

買値	売値
300	75

行商人やティパの村の商人から購入することができる「ブロンズアーマー」などの材料。

材料 どうのかけら

買値	売値
100	25

「せいかくなとけい」などに使う材料で、グレムリンやサンダーボムなどが持っている。

材料 ドラゴンのきば

買値	売値
—	7,500

コナル・クルハ湿原のボスがまれに落とすレア材料。「ゆうしゃのぶき」の作成に必要だ。

材料 のろいのつえ

買値	売値
—	7,500

ゴブリンの壁のボス、ゴブリンキングが持つ杖で、まれに入手することができる材料。

材料 はぐるま

買値	売値
—	250

「とまらないとけい」などの作成に必要。スケルトンタイプのモンスターから入手できる。

材料 はりいっぽん

買値	売値
—	625

「ブルーミサンガ」「ホワイトミサンガ」の材料で、サボテンダーが持っていることがある。

材料 ひすい

買値	売値
200	50

「ひすいのうでわ」の作成で必要となる材料。ルダの村やダークヘッジから入手できる。

材料 ひんやりゼリー

買値	売値
1,000	250

冷気耐性が上昇する装備品の作成に必要。アイスボムやウォータープリンから入手できる。

材料 プチクリスタル

買値	売値
—	250

オチューやガーゴイルなどが落とす。「ひかりのリング」などの作成に使用する材料。

材料 ブルーシルク

買値	売値
1,000	250

「ブルーミサンガ」の材料。ティダの村悲恋イベント後のルダの村で購入できる。

材料 ふるびたけん

買値	売値
—	7,500

リバーベル街道のボス、ジャイアントクラブを倒すとまれに入手できるレア材料だ。

材料 ホワイトシルク

買値	売値
—	750

「ホワイトミサンガ」の材料。レベナ・テ・ラなどにいるゴーストが落とすことがある。

材料 まかいのオーブ

買値	売値
—	7,500

「エレメントソウル」の材料。レベナ・テ・ラのボス、リッチを倒すとまれに手に入る。

材料 マグマいわ

買値	売値
1,000	250

ボムやラヴァアーリマンなどが落とす。ティパの村やルダの村でも購入できる材料だ。

材料 まのほうし

買値	売値
—	7,500

とても貴重な材料。ティダの村のボス、アームストロングから、ごくまれに入手できる。

材料 ミスリル

買値	売値
5,000	1,250

マール峠やアルフィタリア城にいる行商人から入手できるミスリル系装備の材料だ。

材料 めがみぞう

買値	売値
—	7,500

なかなかお目にかかれないアイテム。売値が高いので装備品作成の軍資金にもなる。

材料 モルボルのたね

買値	売値
—	7,500

なかなか拾えない材料で、キノコの森のボス、モルボルから入手できることがある。

材料 ようせいのなみだ

買値	売値
1,000	250

アイスアーリマンらが持っている。また、ルダの村のアイテム屋からも購入可能な材料だ。

✻ COLUMN ✻

幻の魔石「？？？」とは何？

「？？？」はキャラクターの思い出が魔石となった特殊なアイテム。その効果はたった一度だけ、ランダムで魔法が発動するというもの。発動する魔法はおもにファイガ、ブリザガ、サンダガ、ケアルガの4つで、いずれも通常の魔法と違い、溜め時間がいらない点が魅力。また、発動する確率は低いが、物理攻撃と魔法攻撃を完全無効化するバリアが発動することもある。この状態になると、キャラクターがバリアのようなエフェクトに包まれ、このエフェクトが消えるまでは一時的に無敵となる。ただし、効果時間は一定ではないので、効果が解除された直後にダメージを受けないように20秒くらいを効果時間の目安としておこう。

⬆特定の条件が揃うと出現する「???」。アイテム情報にも「???」としか出ないので、どの魔法が発動するかわからない。

材料 ルビー

買値	売値
200	50

「おはなのうでわ」の材料のひとつ。ストーンヘッジやグレムリンなどが持っている。

材料 レッドアイ

買値	売値
—	7,500

「ロンギヌス」作成に必要。キランダ火山のボス、てつきょじんが落とすレア材料だ。

材料 ロードガウン

買値	売値
—	7,500

ジャック・モキートの館のボスのガウンで、入手できる確率がかなり低いアイテムだ。

材料 ワームアンテナ

買値	売値
—	500

スロウ耐性を上げる装備品の作成に使う材料。キャリオンワームだけが持っている。

食べ物 いなかパン

買値	売値
—	10

農家とこなひきが職業の実家に「こむぎのタネ」を送ってから3年後にもらえる回復アイテム。

食べ物 さかな

買値	売値
40	10

こうぶつ度が高いほど、多くのHPが回復。食べると一時的に「こうげき」が上昇する。

食べ物 しましまリンゴ

買値	売値
40	10

こうぶつ度が高いほど、多くのHPが回復。食べると一時的に「まほう」が上昇する。

食べ物 すずなりチェリー

買値	売値
40	10

こうぶつ度が高いほど、多くのHPが回復。食べると一時的に「まほう」が上昇する。

食べ物 ニク

買値	売値
40	10

こうぶつ度が高いほど、多くのHPが回復。食べると一時的に「こうげき」が上昇する。

食べ物 にじいろブドウ

買値	売値
40	10

こうぶつ度が高いほど、多くのHPが回復。食べると一時的に「まほう」が上昇する。

食べ物 ひょうたんいも

買値	売値
40	10

こうぶつ度が高いほど、多くのHPが回復。食べると一時的に「ぼうぎょ」が上昇する。

食べ物 ふしぎなえきたい

買値	売値
20	5

飲むとHPが回復し、ユークだとより多く回復する。シェラの里で購入するか、宝箱から入手。

食べ物 ほしがたにんじん

買値	売値
40	10

こうぶつ度が高いほど、多くのHPが回復。食べると一時的に「ぼうぎょ」が上昇する。

食べ物 まんまるコーン

買値	売値
40	10

こうぶつ度が高いほど、多くのHPが回復。食べると一時的に「ぼうぎょ」が上昇する。

食べ物 ミネ

買値	売値
20	5

飲むとHPが回復する水のような液体。アルフィタリア城やティパの村で販売されている。

食べ物 ミルク

買値	売値
20	5

HPが回復する飲み物。実家に牛がいると毎年もらえる。アルフィタリア城でも購入可能。

イベント キランダのいおう

買値	売値
—	5

キランダ火山にある硫黄。トリスタンに渡すと船の運賃を割引してくれるようになる。

イベント サボテンのはな

買値	売値
—	5

ライナリー砂漠に咲くサボテンの花。船の運賃が割引されるイベントアイテムだ。

イベント シェラのあかし

買値	売値
50	12

ユーク以外がシェラの里に入るために必要なフダ。グリフォンから入手することができる。

イベント ひろったバンダナ

買値	売値
—	1

シェラの里でクリスタルと瘴気について研究をしているデ・ナムのバンダナらしい。

その他 くだもののタネ

買値	売値
—	25

しましまリンゴなどの果物が実るたね。手紙につけて実家におくると栽培してくれる。

その他 こむぎこ

買値	売値
—	50

実家がこなひきのとき、「こむぎのタネ」を実家への手紙につけて送ると作ってくれる。

その他 こむぎのタネ

買値	売値
—	25

手紙で送ったとき、実家が農家だと「こむぎのたば」、こなひきだと「こむぎこ」がもらえる。

その他 こむぎのたば

買値	売値
—	50

実家が農家のときに「こむぎのタネ」を手紙につけて送ると作ってくれる売却用アイテム。

その他 フェニックスのお

買値	売値
—	25

戦闘不能から復活させるアイテム。コマンドスロットにセットしておくと自動的に復活する。

その他 やさいのタネ

買値	売値
—	25

ひょうたんいもなどの野菜の種。実家への手紙につけて送っておくと育ててくれる。

その他 はなのたね

買値	売値
—	250

かわいらしい花の種。実家への手紙につけておくると何かいいことがあるらしい。

その他 ふしぎなたね

買値	売値
—	250

実家への手紙につけて送っておくと、キャラクターの一番の好物が育つ不思議な種。

魔石 クリア

買値	売値
—	—

あらゆるステータス異常と状態異常を回復するクリアの魔法が使えるようになる魔石。

魔石 ケアル

買値	売値
—	—

HPを回復するケアルの魔法が唱えられるようになる魔石。何度でも唱えることができる。

魔石 サンダー

買値	売値
—	—

サンダーの魔法が使えるようになる魔石。雷に弱い敵を気絶させることができる。

魔石 ファイア

買値	売値
—	—

ファイアの魔法が使えるようになる魔石。炎に弱い敵を炎に包み、防御力が低下させる。

魔石 ブリザド

買値	売値
—	—

ブリザドの魔法が使える魔石。氷に弱い敵は氷結し、攻撃をするとダメージが倍増。

魔石 レイズ

買値	売値
—	—

戦闘不能状態になった味方を復活させる魔石。復活時にはハートが4つ回復する。

魔石 ???

買値	売値
—	—

用意された魔法のなかから、一度だけランダムで魔法が発動するという不思議な魔石。

Complete Data

Artifact Data

アーティファクトデータ

アーティファクトは、各種ステータスの上昇やHPゲージ、コマンドスロットの増加など、キャラクターの強化には欠かせない重要なアイテムである。ここではそのすべての名称と効果を完全網羅。さらにおもな入手先に関する情報ももれなく公開している。すべてのアーティファクトを収集して、最強のキャラクターを目指すのだ!

攻撃系 アーティファクト

名称	効果	おもな入手先
アイスブランド	こうげき+2	リバーベル街道、ゴブリンの壁、ヴェオ・ル水門など
あしゅら	こうげき+1	ゴブリンの壁、キノコの森、セレパティオン洞窟など
アメノムラクモ	こうげき+4	カトゥリゲス鉱山
イカサマダイス	こうげき+2	キノコの森、カトゥリゲス鉱山、デーモンズ・コートなど
えんげつりん	こうげき+2	ゴブリンの壁、ティダの村、キランダ火山など
オーガキラー	こうげき+2	ティダの村、セレパティオン洞窟、コナル・クルハ湿原など
オニオンソード	こうげき+1	カトゥリゲス鉱山、ヴェオ・ル水門、キランダ火山など
カイザーナックル	こうげき+1	ゴブリンの壁、ティダの村、セレパティオン洞窟など
きばのおまもり	こうげき+1	ゴブリンの壁、ヴェオ・ル水門、ライナリー砂漠など
きょじんのこて	こうげき+3	ティダの村、コナル・クルハ湿原、ライナリー砂漠など
グリーンベレー	こうげき+1	カトゥリゲス鉱山、ジャック・モキートの館、ヴェオ・ル水門など
げっかびじん	こうげき+5	ジャック・モキートの館
さすけのかたな	こうげき+3	リバーベル街道、キノコの森、ヴェレンジェ山など
しゅりけん	こうげき+1	リバーベル街道、カトゥリゲス鉱山、デーモンズ・コートなど
ダブルハーケン	こうげき+1	リバーベル街道、キノコの森、ライナリー砂漠など
ちからだすき	こうげき+3	ヴェオ・ル水門、レベナ・テ・ラ、ライナリー砂漠など
トールハンマー	こうげき+3	セレパティオン洞窟、レベナ・テ・ラ、ヴェレンジェ山など
ねじりはちまき	こうげき+2	ティダの村、デーモンズ・コート、ライナリー砂漠など
パワーリスト	こうげき+1	ティダの村、レベナ・テ・ラ、キランダ火山など
フレイムタン	こうげき+2	キノコの森、カトゥリゲス鉱山、ジャック・モキートの館など
マサムネ	こうげき+5	キランダ火山、ヴェレンジェ山
マスカレイド	こうげき+3	レベナ・テ・ラ、ライナリー砂漠、キランダ火山など
マンイーター	こうげき+1	リバーベル街道、カトゥリゲス鉱山、ティダの村など

防御系 アーティファクト

名称	効果	おもな入手先
アライのメット	ぼうぎょ+2	ゴブリンの壁、ティダの村、ジャック・モキートの館など
イージスのたて	ぼうぎょ+5	デーモンズ・コート、ヴェレンジェ山
エルフのマント	ぼうぎょ+2	ティダの村、ヴェオ・ル水門、ヴェレンジェ山など
きれいなうでわ	ぼうぎょ+1	ゴブリンの壁、ティダの村、コナル・クルハ湿原など
ぎんぶちめがね	ぼうぎょ+1	リバーベル街道、キノコの森、ジャック・モキートの館など
くまちゃん	ぼうぎょ+2	セレパティオン洞窟、コナル・クルハ湿原、レベナ・テ・ラなど
くろずきん	ぼうぎょ+2	カトゥリゲス鉱山、レベナ・テ・ラ、ライナリー砂漠など
セイブザクィーン	ぼうぎょ+4	リバーベル街道
チキンナイフ	ぼうぎょ+3	ヴェオ・ル水門、ライナリー砂漠、キランダ火山など
ドリル	ぼうぎょ+1	セレパティオン洞窟、レベナ・テ・ラ、キランダ火山など
ねずみのしっぽ	ぼうぎょ+2	ヴェオ・ル水門、デーモンズ・コート、コナル・クルハ湿原など
バックラー	ぼうぎょ+1	リバーベル街道、キノコの森、ジャック・モキートの館など
マインゴーシュ	ぼうぎょ+2	セレパティオン洞窟、レベナ・テ・ラ、ライナリー砂漠など
まもりのゆびわ	ぼうぎょ+4	セレパティオン洞窟
ワンダーバングル	ぼうぎょ+3	キノコの森、カトゥリゲス鉱山、コナル・クルハ湿原など

表の見方

❶アーティファクトの種別。「攻撃系」、「防御系」、「魔法系」、「追加効果系」の4つに分類される。
❷アーティファクトのグラフィック。種別や効果ごとに異なるグラフィックが用意されている。
❸アーティファクトの名称。
❹アーティファクトを装備したときに上昇するステータスの値。追加効果系アーティファクトはその効果を掲載している。
❺対象のアーティファクトが手に入る可能性の高い、おもなエリア名を表記。

魔法系 アーティファクト

名称	効果	おもな入手先
あかいくつ	まほう+3	ゴブリンの壁、ジャック・モキートの館、コナル・クルハ湿原など
アルテマのしょ	まほう+10	デーモンズ・コート、コナル・クルハ湿原、ライナリー砂漠など
ガラティーン	まほう+7	ゴブリンの壁
キャンディリング	まほう+1	ゴブリンの壁、ジャック・モキートの館、デーモンズ・コートなど
ぎんのうでわ	まほう+1	リバーベル街道、キノコの森、ティダの村など
きんのかみかざり	まほう+5	ティダの村、コナル・クルハ湿原、ライナリー砂漠など
クリスナイフ	まほう+3	リバーベル街道、キノコの森、ティダの村など
けんじゃのつえ	まほう+3	カトゥリゲス鉱山、ヴェオ・ル水門、レベナ・テ・ラなど
ダークマター	まほう+5	ゴブリンの壁、デーモンズ・コート、ヴェレンジェ山など
タマのすず	まほう+1	キノコの森、ティダの村、キランダ火山など
トウテツパターン	まほう+7	ヴェオ・ル水門
ノアのリュート	まほう+5	ヴェオ・ル水門、コナル・クルハ湿原、ライナリー砂漠など
はねつきぼうし	まほう+1	ゴブリンの壁、カトゥリゲス鉱山、デーモンズ・コートなど
ひかりのじてん	まほう+1	ジャック・モキートの館、デーモンズ・コート、キランダ火山など
フェアリーリング	まほう+1	ゴブリンの壁、ヴェオ・ル水門、セレパティオン洞窟など
メイジスタッフ	まほう+5	デーモンズ・コート、レベナ・テ・ラ、ヴェレンジェ山など
メイジマッシャー	まほう+1	キノコの森、カトゥリゲス鉱山、コナル・クルハ湿原など
リボン	まほう+9	レベナ・テ・ラ、ヴェレンジェ山
りゅうのひげ	まほう+1	リバーベル街道、キノコの森、ライナリー砂漠など
ルーンのつえ	まほう+1	ジャック・モキートの館、セレパティオン洞窟、キランダ火山など
ルーンのベル	まほう+3	カトゥリゲス鉱山、セレパティオン洞窟、レベナ・テ・ラなど
ワンダーワンド	まほう+3	デーモンズ・コート、レベナ・テ・ラ、ライナリー砂漠など

追加効果系 アーティファクト

名称	効果	おもな入手先
ゴブリンポケット	コマンドスロットがひとつ増える	コナル・クルハ湿原、レベナ・テ・ラ、ライナリー砂漠
チョコボポケット	コマンドスロットがひとつ増える	ティダの村、ジャック・モキートの館、セレパティオン洞窟など
モーグリポケット	コマンドスロットがひとつ増える	リバーベル街道、ゴブリンの壁、キノコの森など
ラストポケット	コマンドスロットがひとつ増える	カトゥリゲス鉱山
アースペンダント	HPゲージがひとつ増える	リバーベル街道、ゴブリンの壁、キノコの森など
サンペンダント	HPゲージがひとつ増える	ライナリー砂漠
スターペンダント	HPゲージがひとつ増える	コナル・クルハ湿原、レベナ・テ・ラ、ライナリー砂漠など
ムーンペンダント	HPゲージがひとつ増える	ジャック・モキートの館、ヴェオ・ル水門、デーモンズ・コートなど
ケアルリング	ケアルが使える	コナル・クルハ湿原
サンダーリング	サンダーが使える	セレパティオン洞窟
ファイアリング	ファイアが使える	キランダ火山
ブリザドリング	ブリザドが使える	ヴェオ・ル水門
レイズリング	レイズが使える	コナル・クルハ湿原

WeaponData

装備品データ

武器や防具といった装備品は、単純にキャラクターの能力を高めるだけではなく、さまざまな必殺技や追加効果でキャラバンの探索を強力にサポートしてくれる。ここではそうした装備品の数々を武器、鎧、防具、アクセサリの4つのカテゴリーに分類し、すべてのアイテムを掲載している。P176からの「レシピデータ」と合わせて活用してほしい。

武器データの見方

❶装備できる種族と武器のタイプ。
❷武器の名称。
❸武器が持つ攻撃力。武器を装備していない状態からの上昇値を記載している。
❹武器に設定された必殺技の名称。()内は技の分類で、「移動系」、「突撃系」、「射出系」、「貫通系」の4タイプがある。各タイプの詳しい解説などは、P038を参照。
❺武器のグラフィックと対応した番号。❻の番号と対応している。
❻武器のグラフィック。番号は❺と対応している。

クラヴァット 専用武器 【剣】

名称	攻撃力	必殺技(技の分類)	番号
みがるなけん	15	パワーソード(移動系)	1
ひぞうのけん	18	パワーソード(移動系)	1
フェザーセイバー	31	パワーソード(移動系)	2
アイアンソード	20	払い抜け(突撃系)	3
マールのけん	22	払い抜け(突撃系)	3
オヤジのけん	32	払い抜け(突撃系)	3
アルテマソード	35	払い抜け(突撃系)	3
バスタードソード	32	払い抜け(突撃系)	4
セーフブレイド	25	バッシュアタック(移動系)	5
ディフェンダー	31	バッシュアタック(移動系)	6
ルーンブレイド	30	ソウルショット(射出系)	7
エクスカリバー	33	ソウルショット(射出系)	8
ラグナロク	35	暗黒剣(移動系)	9

リルティ 専用武器 【槍】

名称	攻撃力	必殺技(技の分類)	番号
アイアンランス	15	せんぷう斬り(突撃系)	1
ひぞうのやり	18	せんぷう斬り(突撃系)	1
タイタンランス	31	せんぷう斬り(突撃系)	2
アルテマランス	35	せんぷう斬り(突撃系)	3
パルチザン	20	気合弾(射出系)	3
マールのやり	22	気合弾(射出系)	3
オヤジのやり	32	気合弾(射出系)	3
ハルバード	32	気合弾(射出系)	4
ソニックランス	25	岩石割り(移動系)	5
ハイウィンド	31	岩石割り(移動系)	6
ひりゅうのやり	30	真空突き(貫通系)	7
ドラグーンスピア	33	真空突き(貫通系)	8
グングニル	35	十文字斬り(突撃系)	9
ロンギヌス	40	メッタ斬り(移動系)	10

ユーク 専用武器 【ハンマー】

名称	攻撃力	必殺技(技の分類)	番号
オークハンマー	15	パワーボム(移動系)	1
ひぞうのハンマー	18	パワーボム(移動系)	1
ゴブリンハンマー	31	パワーボム(移動系)	2
ウェイブハンマー	20	ウェイブボム(移動系)	3
マールのハンマー	22	ウェイブボム(移動系)	3
オヤジのハンマー	32	ウェイブボム(移動系)	3
ソニックハンマー	32	ウェイブボム(移動系)	4
アルテマハンマー	35	ソニックボム(移動系)	3
ルーンハンマー	25	ショックボム(移動系)	6
ミスリルハンマー	30	ショックボム(移動系)	5
プリズムハンマー	31	ショックボム(移動系)	7
マジカルハンマー	35	マジカルボム(移動系)	8

セルキー 専用武器 【ラケット】

名称	攻撃力	必殺技（技の分類）	番号
オーラシュート	15	オーラショット（射出系）	1
ひぞうのラケット	18	オーラショット（射出系）	1
エレメントパドル	31	オーラショット（射出系）	2
ハードスマッシュ	20	ハードラッシュ（移動系）	3
マールのラケット	22	ハードラッシュ（移動系）	3
オヤジのラケット	32	ハードラッシュ（移動系）	3
ハードビート	32	ハードラッシュ（移動系）	4
アルテマラケット	35	ハードラッシュ（移動系）	3
ダブルシュート	25	ダブルショット（射出系）	5
プリズムシュート	31	ダブルショット（射出系）	6
バタフライヘッド	30	ラケットキック（移動系）	7
クイーンヒール	33	ラケットキック（移動系）	8
グランドスラム	35	メテオシュート（貫通系）	9

✻ C O L U M N ✻

必殺技の威力

必殺技の威力は技ごとに異なっており、もっとも強いものと弱いものでは、単純なダメージ量でおよそ5倍の差がある。ただし、威力の低い技でも追加効果の備わったものもあるので、決して使い勝手が悪いわけではない。なお、威力は★の数を表わしており、☆はその半分となっている。

技名	威力	射程距離	備考
パワーソード	★★	中	―
払い抜け	★☆	中	―
バッシュアタック	★☆	中	気絶の追加効果
ソウルショット	★★★☆	長	気絶の追加効果
暗黒剣	★★☆×3	短	強力な3連撃を放つがHPを消費する
せんぷう斬り	★☆×2	中	ノックバックの追加効果
気合弾	★★☆	長	―
岩石割り	★☆×2	中	―
真空突き	★★☆	長	―
十文字斬り	★★☆×2	中	―
メッタ斬り	★☆×5	中	―
パワーボム	★★	短	―
ウェイブボム	★★	短	ノックバックの追加効果
ショックボム	★★	短	気絶の追加効果
マジカルボム	★★	短	溜め時間に応じて威力が2～4倍にアップ
オーラショット	★★	長	―
ハードラッシュ	★★☆	中	ノックバックの追加効果
ダブルショット	★★×2	長	―
ラケットキック	★★☆×2	中	―
メテオシュート	★★★☆	中	HPを消費して巨大な隕石弾を放つ

防具データの見方

❶装備できる種族。
❷防具の名称。
❸防具が持つ防御力。防具を装備していない状態からの上昇値を記載している。
❹防具が持つ追加効果。効果の詳細については、P043を参照。

クラヴァット 専用防具

名称	防御力	追加効果
おてせいのたて	7	—
アイアンシールド	10	—
ミスリルシールド	15	—
アイスシールド	17	冷気耐性+1
サンダーシールド	17	雷耐性+1
フレイムシールド	17	炎耐性+1
セイントシールド	18	呪い耐性+1
ルーンシールド	18	魔法射程アップ
ダイヤシールド	22	—
チョコボシールド	25	—
ガイアアーマー	30	—

リルティ 専用防具

名称	防御力	追加効果
はじめてのこて	5	—
ブロンズウォール	8	—
アイアンウォール	12	—
ミスリルウォール	15	—
アイスガード	17	冷気耐性+1
サンダーガード	17	雷耐性+1
フレイムガード	17	炎耐性+1
ゴールドガード	18	石化耐性+1
ダイヤプロテクト	22	—

ユーク 専用防具

名称	防御力	追加効果
ノーマルメット	5	—
ブロンズメット	8	—
アイアンメット	12	—
ミスリルバイザー	15	—
アイスヘルム	17	冷気耐性+1
サンダーヘルム	17	雷耐性+1
フレイムヘルム	17	炎耐性+1
エターナルヘルム	18	ストップ耐性+1
タイムヘルム	18	スロウ耐性+1
ダイヤバイザー	22	—

セルキー 専用防具

名称	防御力	追加効果
おふるのベルト	5	—
ブロンズベルト	8	—
アイアンベルト	12	—
ミスリルベルト	15	—
アイスバックル	17	冷気耐性+1
サンダーバックル	17	雷耐性+1
フレイムバックル	17	炎耐性+1
ウィングベルト	18	必殺技射程アップ
ブレスバックル	18	毒耐性+1
ダイヤベルト	22	—

全種族共通 防具

名称	防御力	追加効果
たびだちのふく	10	—
ブロンズアーマー	13	—
アイアンアーマー	17	—
ミスリルアーマー	22	—
エターナルメイル	23	ストップ耐性+1
セイントメイル	23	呪い耐性+1
タイムメイル	23	スロウ耐性+1
ブレスメイル	23	毒耐性+1
アイスメイル	24	冷気耐性+1
サンダーメイル	24	雷耐性+1
フレイムメイル	24	炎耐性+1
ダイヤアーマー	27	—

アクセサリデータの見方

❶アクセサリを装備できる種族。クラヴァット、リルティ、ユーク、セルキー、全種族共通、男の子専用、女の子専用の7タイプに分かれている。
❷アクセサリの名称。
❸アクセサリが持つ効果。
❹効果の説明。効果に関する詳細については、P043を参照してほしい。

❶全種族共通 アクセサリ

❷名称	❸効果	❹情報
ほのおのバッジ	炎耐性+1	燃えにくくなる

全種族共通 アクセサリ

名称	効果	情報
ほのおのバッジ	炎耐性+1	燃えにくくなる
こおりのバッジ	冷気耐性+1	凍りにくくなる
かみなりのバッジ	雷耐性+1	しびれにくくなる
せいかくなとけい	スロウ耐性+1	スロウにかかりにくくなる
とまらないとけい	ストップ耐性+1	ストップにかかりにくくなる
ブルーミサンガ	毒耐性+1	毒を受けにくくなる
ホワイトミサンガ	呪い耐性+1	呪いにかかりにくくなる
きんのネックレス	石化耐性+1	石化しにくくなる
クリスタルリング	瘴気耐性アップ	瘴気をくらいにくくなる
フォースリング	ノックバック無効	のけぞらなくなる

男の子専用（全種族共通）アクセサリ

名称	効果	プロパティ
きあいはちまき	必殺技溜め時間短縮（小）	必殺技のチャージ時間が短くなる
いやしのはちまき	リジェネ	HPの回復をはやめる

女の子専用（全種族共通）アクセサリ

名称	効果	プロパティ
おはなのうでわ	魔法詠唱時間短縮（小）	魔法の詠唱時間が短くなる
ひすいのうでわ	リジェネ	HPの回復をはやめる

クラヴァット 専用アクセサリ

名称	効果	プロパティ
ちえのごふ	魔法詠唱時間短縮（大）	魔法の詠唱時間が短くなる
サタンピアス	魔法効果時間延長（大）	魔法の効果時間が長くなる
ぐるぐるスコープ	魔法射程距離アップ	魔法の射程が長くなる

リルティ 専用アクセサリ

名称	効果	プロパティ
ピクシーピアス	ステータス変化時間短縮（小）	ステータス変化の効果時間が短くなる
パワーゴーグル	必殺技射程距離アップ	必殺技の射程が長くなる
ライオンハート	必殺技ダメージ増加（小）	必殺技のダメージが上がる
ドラゴンハート	必殺技ダメージ増加（大）	必殺技のダメージが上がる

ユーク 専用アクセサリ

名称	効果	プロパティ
ちえのおまもり	魔法詠唱時間短縮（中）	魔法の詠唱時間が短くなる
デーモンピアス	魔法効果時間延長（小）	魔法の効果時間が長くなる
ぐるぐるめがね	魔法射程距離アップ	魔法の射程が長くなる
ウィザードソウル	魔法ダメージ増加（小）	魔法のダメージが上がる
ビショップソウル	魔法ダメージ増加（中）	魔法のダメージが上がる
エレメントソウル	魔法ダメージ増加（大）	魔法のダメージが上がる

セルキー 専用アクセサリ

名称	効果	プロパティ
はやさのおまもり	必殺技溜め時間短縮(小)	必殺技のチャージ時間が短くなる
はやさのごふ	必殺技溜め時間短縮(中)	必殺技のチャージ時間が短くなる
シーフエンブレム	必殺技溜め時間短縮(大)	必殺技のチャージ時間が短くなる
エンジェルピアス	ステータス変化時間短縮(大)	ステータス変化の効果時間が短くなる
イーグルゴーグル	必殺技射程距離アップ	必殺技の射程が長くなる

＊ C O L U M N ＊

装備品によるグラフィックの変化

各種族の武器とクラヴァットの専用防具である「盾」は、装備するとその変化を視覚的にとらえることができる。たとえば、クラヴァットの初期装備「みがるなけん」のグラフィックは、シンプルでいかにも実戦向きな細身の剣だが、これを「ルーンブレイド」に持ち替えると、複雑な装飾がほどこされた黒い刀身の大剣にグラフィックが変化する。このように一部の装備品にはいくつかのグラフィックパターンが用意されているのだ。じっくり見比べたい場合は、コマンドリストに複数の装備品を登録しておけば、わざわざメニューリストに戻らなくても、アクションコマンドで一時的に装備変更ができるので、グラフィックの比較もしやすくなる。

⬅コマンドリストに武器をセットしておけば、アクションコマンドで装備変更が行なえる。

➡キャラクターが十分に強くなったらヴィジュアル重視で装備品を選ぶのも楽しい。

●クラヴァットの装備例

⬅武器と盾を持っていない状態。一見するとキャラバンのメンバーとは思えないが……。

⬅どこにでもいそうな感じの女の子が勇ましい女戦士に変身。着こなしもお見事。

RecipeData

レシピデータ

レシピは、アイテム屋と、宝箱やモンスターから入手することができる。レシピの武具を鍛冶屋やさいほう屋で作成してもらうためには、制作費とその材料が必要になってくる。また、レシピによっては製作できる鍛冶屋やさいほう屋も限られている。ちなみに★のついているレシピはボスだけが落とすもので入手が困難。何度も挑戦しよう！

表の見方

❶レシピの名称。★のつくものは、ダンジョン名も表記
❷レシピから作れる装備品の名称。レシピによって全種族共通のものと、特定の種族専用のものがある。
❸対象のレシピを合成可能なかじ屋、さいほう屋がいる街。ティパの村の場合は、実家がかじ屋とさいほう屋のキャラクターが必要だ。
❹合成する際に必要となる製作費で、単位はギル。ティパの村に限り、実家がかじ屋、またはさいほう屋のキャラクターは父親との相性によって製作費が最大65%引きまで変動する。なお、同じキャラバンのキャラクターは、10%引きで作ってもらえる。
❺武器を作るときに必要となる材料とその個数。

レシピ名	完成品	合成可能な街・村	標準製作費	必要な材料
みならいのぶき ❶	アイアンソード バルチザン ウェイブハンマー ハードスマッシュ ❷	ティパの村 マール峠 アルフィタリア城 ❸	❹ 100	てつ×1 ❺

レシピ名	完成品	合成可能な街・村	標準製作費	必要な材料
みならいのぶき	アイアンソード バルチザン ウェイブハンマー ハードスマッシュ	ティパの村 マール峠 アルフィタリア城	100	てつ×1
せんしのぶき	セーフブレイド ソニックランス ルーンハンマー ダブルシュート	ティパの村 マール峠 アルフィタリア城	300	てつ×1 こんごうせき×1
ゆうきのぶき	フェザーセイバー タイタンランス ゴブリンハンマー エレメントパドル	マール峠 アルフィタリア城	500	どう×3 ケルベロスのキバ×1
ちからのぶき	バスタードソード ハルバート ソニックハンマー ハードビート	マール峠 アルフィタリア城	500	てつ×2 ざっくりカマ×1
しょうりのぶき	ディフェンダー ハイウィンド プリズムハンマー プリズムシュート	マール峠 アルフィタリア城	500	てつ×2 オーガのキバ×1
たつじんのぶき	ルーンブレイド ひりゅうのやり ミスリルハンマー バタフライヘッド	ティパの村 マール峠 アルフィタリア城	700	ミスリル×1 こんごうせき×1
でんせつのぶき	エクスカリバー グングニル マジカルハンマー クイーンヒール	ティパの村 マール峠	2,500	オリハルコン×1 こんごうせき×1 いにしえのひやく×1
★ゆうしゃのぶき ライナリー砂漠	ドラグーンスピア	マール峠	5,000	オリハルコン×1 キマイラのツノ×1 ドラゴンのきば×1

レシピ名	完成品	合成可能な街・村	標準製作費	必要な材料
★やみのぶき レベナ・テラ	ラグナロク	マール峠	5,000	オリハルコン×1 のろいのつえ×1 ふるびたけん×1
★つきのぶき コナル・クルハ湿原	グランドスラム	マール峠	5,000	オリハルコン×1 かぜのけっしょう×1 さばくのきば×1
★てんかいのぶき キランダ火山	ロンギヌス	マール峠	8,000	オリハルコン×2 ドラゴンのきば×1 レッドアイ×1
きゅうきょくぶき	アルテマソード アルテマランス アルテマハンマー アルテマラケット	ティパの村	50,000	オリハルコン×1 アルテマイト×1
どうのよろい	ブロンズアーマー	ティパの村 マール峠 アルフィタリア城	100	どう×1
てつのよろい	アイアンアーマー	ティパの村 マール峠 アルフィタリア城	200	てつ×1
ミスリルのよろい	ミスリルアーマー	マール峠 アルフィタリア城	500	ミスリル×1
ほのおのよろい	フレイムメイル	アルフィタリア城	500	てつ×3 マグマいわ×2
れいきのよろい	アイスメイル	アルフィタリア城	500	てつ×3 ひんやりゼリー×2
でんきのよろい	サンダーメイル	アルフィタリア城	500	てつ×3 かみなりだま×2
ときのよろい	タイムメイル	アルフィタリア城	500	ミスリル×1 ワームアンテナ×1
とわのよろい	エターナルメイル	アルフィタリア城	500	ミスリル×1 ガマのあぶら×1
きよめのよろい	ブレスメイル	アルフィタリア城	500	ミスリル×1 せいすい×1
せいなるよろい	セイントメイル	アルフィタリア城	500	ミスリル×1 エンジェルダスト×1
ダイヤのよろい	ダイヤアーマー	マール峠	2,500	オリハルコン×1 ダイヤのもと×1 がちがちこうら×1
★だいちのよろい セレパティオン洞窟	ガイアアーマー	マール峠	5,000	オリハルコン×2 ロードガウン×1 おうのうろこ×1
てつのたて	アイアンシールド	ティパの村 マール峠	150	てつ×1
ミスリルのたて	ミスリルシールド	ティパの村 マール峠	400	ミスリル×1
ほのおのたて	フレイムシールド	アルフィタリア城	400	てつ×2 マグマいわ×1
れいきのたて	アイスシールド	アルフィタリア城	400	てつ×2 ひんやりゼリー×1
でんきのたて	サンダーシールド	アルフィタリア城	400	てつ×2 かみなりだま×1
せいなるたて	セイントシールド	アルフィタリア城	400	ミスリル×1 エンジェルダスト×1
ダイヤのたて	ダイヤシールド	ティパの村 マール峠	2,000	オリハルコン×1 ダイヤのもと×1
まほうのたて	ルーンシールド	アルフィタリア城	400	どう×1 クアールのヒゲ×2
★でんせつのとり ジャック・モキートの館	チョコボシールド	マール峠	3,000	オリハルコン×2 きいろいはね×1
どうのこて	ブロンズウォール	ティパの村 マール峠	80	どう×1
てつのこて	アイアンウォール	ティパの村 マール峠	150	てつ×1
ミスリルのこて	ミスリルウォール	ティパの村 マール峠	400	ミスリル×1
ほのおのこて	フレイムガード	アルフィタリア城	400	てつ×2 マグマいわ×1
れいきのこて	アイスガード	アルフィタリア城	400	てつ×2 ひんやりゼリー×1

レシピ名	完成品	合成可能な街・村	標準製作費	必要な材料
でんきのこて	サンダーガード	アルフィタリア城	400	てつ×2 かみなりだま×1
きんのこて	ゴールドガード	アルフィタリア城	400	ミスリル×1 きん×1 コカうろこ×1
ダイヤのこて	ダイヤプロテクト	ティパの村 マール峠	2,000	オリハルコン×1 ダイヤのもと×1
どうのかぶと	ブロンズメット	マール峠	80	どう×1
てつのかぶと	アイアンメット	マール峠	150	てつ×1
ミスリルのかぶと	ミスリルバイザー	ティパの村 マール峠	400	ミスリル×1
ほのおのかぶと	フレイムヘルム	アルフィタリア城	400	てつ×2 マグマいわ×1
れいきのかぶと	アイスヘルム	アルフィタリア城	400	てつ×2 ひんやりゼリー×1
でんきのかぶと	サンダーヘルム	アルフィタリア城	400	てつ×2 かみなりだま×1
ときのかぶと	タイムヘルム	アルフィタリア城	400	ミスリル×1 ワームアンテナ×1
とわのかぶと	エターナルヘルム	アルフィタリア城	400	ミスリル×1 ガマのあぶら×1
ダイヤのかぶと	ダイヤバイザー	ティパの村 マール峠	2,000	オリハルコン×1 ダイヤのもと×1
どうのベルト	ブロンズベルト	ティパの村 マール峠	80	どう×1
てつのベルト	アイアンベルト	ティパの村 マール峠	150	てつ×1
ミスリルのベルト	ミスリルベルト	ティパの村 マール峠	400	ミスリル×1
ほのおのベルト	フレイムバックル	アルフィタリア城	400	てつ×2 マグマいわ×1
れいきのベルト	アイスバックル	アルフィタリア城	400	てつ×2 ひんやりゼリー×1
でんきのベルト	サンダーバックル	アルフィタリア城	400	てつ×2 かみなりだま×1
きよめのベルト	ブレスバックル	アルフィタリア城	400	ミスリル×1 せいすい×1
かぜのベルト	ウィングベルト	アルフィタリア城	400	ミスリル×1 グリフォンのはね×2
ダイヤのベルト	ダイヤベルト	ティパの村 マール峠	2,000	オリハルコン×1 ダイヤのもと×1
ほのおのさいく	ほのおのバッジ	ティパの村 シェラの里	300	てつのかけら×2 マグマいわ×1
れいきのさいく	こおりのバッジ	ティパの村 シェラの里	300	てつのかけら×2 ひんやりゼリー×1
でんきのさいく	かみなりのバッジ	ティパの村 シェラの里	300	てつのかけら×2 かみなりだま×1
とけいざいく	せいかくなとけい	ティパの村 シェラの里	300	どうのかけら×3 ワームアンテナ×1 はぐるま×1
しんとけいざいく	とまらないとけい	ティパの村 シェラの里	300	どうのかけら×3 ガマのあぶら×1 はぐるま×1
あおいあみひも	ブルーミサンガ	ティパの村 シェラの里	300	はりいっぽん×1 ブルーシルク×1
しろいあみひも	ホワイトミサンガ	ティパの村 シェラの里	300	はりいっぽん×1 ホワイトシルク×1
きんざいく	きんのネックレス	ティパの村 シェラの里	300	きん×2 コカうろこ×1
ちえのしょ	ちえのおまもり	ティパの村 シェラの里	400	はりいっぽん×1 クアールのヒゲ×1
ちえのひでん	ちえのごふ	ティパの村 シェラの里	1,200	はりいっぽん×1 キマイラのツノ×1
おんなのこグッズ	おはなのうでわ	シェラの里	400	ぎん×2 ルビー×1 おしばな×1
はやさのしょ	はやさのおまもり	ティパの村 シェラの里	400	はりいっぽん×1 ギガースのツメ×1

レシピ名	完成品	合成可能な街・村	標準製作費	必要な材料
はやさのひでん	はやさのごふ	ティパの村 シェラの里	1,200	はりいっぽん×1 ズーのくちばし×1
★とうぞくのごくい ティダの村	シーフエンブレム	シェラの里	5,000	オークベルト×1 かぜのけっしょう×1 グリーンスフィア×1
きあいグッズ	きあいはちまき	シェラの里	400	プチクリスタル×1 ブルーシルク×1 かいふくやく×1
あくまグッズ	デーモンピアス	ティパの村 シェラの里	400	ぎん×1 あくまのつめ×1
まおうグッズ	サタンピアス	ティパの村 シェラの里	1,200	ぎん×1 さたんのつめ×1
ようせいグッズ	ピクシーピアス	ティパの村 シェラの里	400	ぎん×1 ようせいのなみだ×1
てんしグッズ	エンジェルピアス	ティパの村 シェラの里	1,200	ぎん×1 てんしのなみだ×1
ひかりのリング	クリスタルリング	シェラの里	1,000	プチクリスタル×1 ぎん×1
メガネぎじゅつ	ぐるぐるめがね	ティパの村 シェラの里	400	ガラスだま×2 ぎん×1
ブランドメガネ	ぐるぐるスコープ	ティパの村 シェラの里	1,200	ガラスだま×2 きん×1 キマイラのツノ×1
いやしグッズ	いやしのはちまき	シェラの里	2,500	プチクリスタル×1 ホワイトシルク×1 かいふくやく×1
おしゃれグッズ	ひすいのうでわ	シェラの里	2,500	ぎん×2 ひすい×1 おしばな×1
ゴーグルぎじゅつ	パワーゴーグル	ティパの村 シェラの里	400	どう×1 ガラスだま×2
ブランドゴーグル	イーグルゴーグル	ティパの村 シェラの里	1,200	てつ×1 ガラスだま×2 グリフォンのはね×1
ししのたましい	ライオンハート	シェラの里	800	ルビー×1 ケルベロスのキバ×1
りゅうのたましい	ドラゴンハート	シェラの里	2,000	ルビー×2 ドラゴンのきば×1 オークベルト×1
まどうしょ	ウィザードソウル	シェラの里	800	ひすい×1 クアールのヒゲ×1
だいまどうしょ	ビショップソウル	シェラの里	2,000	ひすい×2 のろいのつえ×1
★きんじゅのしょ レベナ・テラ	エレメントソウル	シェラの里	5,000	まかいのオーブ×1 まのほうしょ×1 モルボルのたね×1
てっぺきのゆびわ	フォースリング	ティパの村	50,000	オリハルコン×1 ダークスフィア×1

COLUMN

家族との仲が最強の装備を生む!?

「きゅうきょくぶき」と「てっぺきのゆびわ」は、ティパの村でしか合成できない。これらの装備を手に入れるには、レシピをくれる錬金術師と必要な材料を売っている商人、さらにレシピを合成するかじ屋とさいほう屋が村にそろっていなければならない。それぞれの家が裕福で、家族間の相性がいいことも条件だ。これらすべてを満たしたとき、はじめて最強の装備が誕生する。

←てがみを有効活用して(P053参照)家族との相性を高めておこう。

MagicData

全魔法データ

迫力のエフェクトで戦闘を華麗に彩る数々の魔法。『FFCC』では、基本となる6種類の魔法の組み合わせで、数多くの魔法を駆使することができる。モグや友だちとのマジックパイルが自由自在に使いこなせれば、戦闘がよりいっそう楽しくなること請合いだ。ここでは連携魔法完全マスターを目的として、すべての組み合わせと発動条件を掲載している。

全魔法 魔法一覧

表の見方

❶魔法の名称。
❷魔法の威力。拾える魔石の威力を★ひとつとし、☆はその半分の威力を表わしている。
❸魔法の効果。
❹魔法の効果範囲。「小>中>全体」の3段階に分類される。魔法のエフェクトがおよその有効範囲となっている。
❺シングルモードの「がったい」で合成できるかどうかを示している。合成可能なものは「○」、不可能なものは「×」で表記。
❻シングルモードでモグとの連携魔法ができるかどうかを示している。連携可能なものは「○」、連携不可能なものは「×」で表記。

❶魔法名	❷威力	❸効果	❹効果範囲	❺シングル(モグ)	❻シングル(がったい)
ファイア	★	火炎の追加効果を持つ炎属性の攻撃魔法	小	○	○

魔法名	威力	効果	効果範囲	シングル(モグ)	シングル(がったい)
ファイア	★	火炎の追加効果を持つ炎属性の攻撃魔法	小	○	○
ファイラ	☆×2	ファイアに比べ、一発あたりのダメージは劣るがより広範囲に2回連続でダメージを与える	中	○	○
ファイラ+1	☆×3	ファイラの3人連携。効果範囲は同じだが、3回連続でダメージを与える	中	×	×
ファイラ+2	☆×4	ファイラの4人連携。効果範囲は同じだが、4回連続でダメージを与える	中	×	×
ファイガ	★★	炎属性の最上位魔法。画面上にいる敵すべてに大ダメージを与える	全体	○	○
ファイガ+1	★★★	ファイガの3人連携。効果範囲は同じだが、与えるダメージ量はファイガの約1.5倍	全体	×	×
ファイガ+2	★★★★	ファイガの4人連携。効果範囲は同じだが、与えるダメージ量はファイガの約2倍	全体	×	×
ブリザド	★	氷結の追加効果を持つ氷属性の攻撃魔法	小	○	○
ブリザラ	☆×2	ブリザドに比べ、一発あたりのダメージは劣るがより広範囲に2回連続でダメージを与える	中	○	○
ブリザラ+1	☆×3	ブリザラの3人連携。効果範囲は同じだが、3回連続でダメージを与える	中	×	×
ブリザラ+2	☆×4	ブリザラの4人連携。効果範囲は同じだが、4回連続でダメージを与える	中	×	×
ブリザガ	★★	氷属性の最上位魔法。画面上にいる敵すべてに大ダメージを与える	全体	○	○
ブリザガ+1	★★★	ブリザガの3人連携。効果範囲は同じだが、与えるダメージ量はブリザガの約1.5倍	全体	×	×
ブリザガ+2	★★★★	ブリザガの4人連携。効果範囲は同じだが、与えるダメージ量はブリザガの約2倍	全体	×	×
サンダー	★	気絶の追加効果を持つ雷属性の攻撃魔法	小	○	○
サンダラ	☆×2	サンダーに比べ、一発あたりのダメージは劣るがより広範囲に2回連続でダメージを与える	中	○	○

魔法名	威力	効果	効果範囲	シングル(モグ)	シングル(がったい)
サンダラ+1	☆×3	サンダラの3人連携。効果範囲は同じだが、3回連続でダメージを与える	中	×	×
サンダラ+2	☆×4	サンダラの4人連携。効果範囲は同じだが、4回連続でダメージを与える	中	×	×
サンダガ	★★	雷属性の最上位魔法。画面上にいる敵すべてに大ダメージを与える	全体	○	○
サンダガ+1	★★★	サンダガの3人連携。効果範囲は同じだが、与えるダメージ量はサンダガの約1.5倍	全体	×	×
サンダガ+2	★★★★	サンダガの4人連携。効果範囲は同じだが、与えるダメージ量はサンダガの約2倍	全体	×	×
グラビデ	—	飛行タイプの敵に効果の高い攻撃魔法。HPの現在値に対して最大50%ぶんのダメージを与える	小	○	○
グラビラ	—	グラビデの3〜4人連携。より広範囲に効果を及ぼす	中	×	×
グラビガ	—	グラビデ系の最上位魔法。画面上にいるすべての敵にその効果を及ぼす	全体	×	×
ホーリー	★	アンデッドタイプの敵に効果の高い攻撃魔法。霊体を実体化させる効果も持つ	小	○	○
ホーリラ	★×2	ホーリーの3人連携。より広範囲に2回連続でダメージを与える	中	×	×
ホーリラ+1	★×3	ホーリーの4人連携。効果範囲はホーリラと同じだが、3回連続でダメージを与える	中	×	×
スロウ	—	敵の移動速度を一定時間低下させる	小	○	○
スロウガ	—	画面上にいるすべての敵の移動速度を一定時間低下させる	全体	×	×
ストップ	—	一定時間、敵を行動不能にする	小	×	○
ヘイスト	—	味方の必殺技と魔法の溜め時間が一定時間短縮される	小	×	○
ヘイスガ	—	画面上にいるすべての味方の必殺技と魔法の溜め時間が一定時間短縮される	全体	×	×
ケアル	—	味方のHPを完全回復する	小	○	○
ケアルガ	—	画面上にいるすべての味方のHPを完全回復する	全体	×	×
クリア	—	味方のステータス異常を治療する。ただし、戦闘不能は治せない	小	○	○
クリアガ	—	画面上にいるすべての味方のステータス異常を治療する。ただし、戦闘不能は治せない	全体	×	×
レイズ	—	味方の戦闘不能を治療する	小	○	○
アレイズ	—	より広範囲の味方の戦闘不能を回復し、さらにHPも完全回復する	中	×	×
サンダー剣	—	必殺技に雷属性と気絶の追加効果を付与。魔法の重ねがけで威力アップする	小	○	○
ファイア剣	—	必殺技に炎属性と火炎の追加効果を付与。魔法の重ねがけで威力アップする	小	○	○
ブリザド剣	—	必殺技に氷属性と氷結の追加効果を付与。魔法の重ねがけで威力アップする	小	○	○

❄ COLUMN ❄

すべての魔法が見られるのはマルチモードだけ

シングルモードでは、「がったい」とモグとの連携でさまざまな魔法を生み出せるが、すべての魔法を使用できるわけではない。いっぽうマルチモードでは、シングルモードで使える魔法に加え、ファイガをさらに強力にしたファイガ+1やスロウガ、ホーリラといった高位の魔法も使用可能となる。これらの強力な魔法は仲間との連携あってこそなので、発動のタイミングをしっかりマスターしておこう。

←全員同時発動のファイラ+2などはマジックパイルの練習にもってこい。

●マルチモードで使用できる魔法一覧

アレイズ	ファイラ+2
グラビラ	ファイガ+1
グラビガ	ファイガ+2
クリアガ	ブリザラ+1
ケアルガ	ブリザラ+2
サンダラ+1	ブリザガ+1
サンダラ+2	ブリザガ+2
サンダガ+1	ヘイスガ
サンダガ+2	ホーリラ
スロウガ	ホーリラ+1
ファイラ+1	

魔法の組み合わせ一覧表

表の見方

❶魔法の種別。「シングルモード・モグとの連携」、「シングルモード・がったい」、「マルチモード」の3タイプに分類される。
❷連携により使用可能となる魔法の名称。
❸マジックパイルの基点となる魔法。プレイモードを問わず、連携の場合は最初に魔法を使うプレイヤーを示している。「がったい」の場合はコマンドスロットの一番うえにセットする魔法となる。
❹魔法を連携させるタイミング。「＋」は同時入力、「→」は少しずらして、「→→」は大きくずらしての入力となる。
❺マジックパイルで連携させる魔法。「がったい」の場合は魔石の組み合わせ順を示す。詳しくはP044を参照してほしい。

❶ Single Mode
シングルモード(モグとの連携)
モグ先行の連携魔法

❶ Single Mode
シングルモード(がったい)

❶ Multi Mode
マルチモード

Single Mode
シングルモード(モグとの連携)

モグ先行の連携魔法

魔法名	モグ	タイミング	プレイヤー
ファイガ	ファイア	→→	ファイア
ブリザガ	ブリザド	→→	ブリザド
サンダガ	サンダー	→→	サンダー
ホーリー	サンダー	→	レイズ
	ファイア	→	レイズ
	ブリザド	→	レイズ
ファイア剣	ファイア	→	必殺技
	ファイア	→	サンダー剣
	ファイア	→	ファイア剣
	ファイア	→	ブリザド剣
ブリザド剣	ブリザド	→	必殺技
	ブリザド	→	サンダー剣
	ブリザド	→	ファイア剣
	ブリザド	→	ブリザド剣
サンダー剣	サンダー	→	必殺技
	サンダー	→	サンダー剣
	サンダー	→	ファイア剣
	サンダー	→	ブリザド剣

※モグの魔法と「がったい」の魔法剣を連携させた場合、魔法剣の属性はモグの唱えた魔法の属性に変化する。なお、魔法と魔法剣それぞれの属性に関わらず、連携してもその威力は変わらない。

モグはランダムで魔法を唱える。そのため、思ったとおりの魔法を使うのは難しい。手堅くいくなら、必殺技との連携をメインにしていこう。

プレイヤー先行の連携魔法

魔法名	モグ	タイミング	プレイヤー
スロウ	レイズ	→	サンダー
	レイズ	→	ファイア
	レイズ	→	ブリザド

同時発動の連携魔法

魔法名	モグ	タイミング	プレイヤー
ファイラ	ファイア	＋	ファイア
ファイガ	ファイア	＋	ファイラ
ブリザラ	ブリザド	＋	ブリザド
ブリザガ	ブリザド	＋	ブリザラ
サンダラ	サンダー	＋	サンダー
サンダガ	サンダー	＋	サンダラ
グラビデ	サンダー	＋	ファイア
	サンダー	＋	ブリザド
	ファイア	＋	サンダー
	ファイア	＋	ブリザド
	ブリザド	＋	サンダー
	ブリザド	＋	ファイア

Single Mode
シングルモード（がったい）

コマンドリストで複数の魔石を組み合わせ、強力な上位魔法を生み出すことができる「がったい」。魔石を集めれば多彩な魔法を唱えられる。

魔法名	1	2	3
ファイラ	ファイア	ファイア	—
ファイガ	ファイア	ファイア	ファイア
ブリザラ	ブリザド	ブリザド	—
ブリザガ	ブリザド	ブリザド	ブリザド
サンダラ	サンダー	サンダー	—
サンダガ	サンダー	サンダー	サンダー
グラビデ	ファイア	ブリザド	—
	ファイア	サンダー	—
	ブリザド	ファイア	—
	ブリザド	サンダー	—
	サンダー	ファイア	—
	サンダー	ブリザド	—
ホーリー	ファイア	レイズ	—
	ブリザド	レイズ	—
	サンダー	レイズ	—
スロウ	レイズ	ファイア	—
	レイズ	ブリザド	—
	レイズ	サンダー	—
ストップ	レイズ	ファイア	ブリザド
	レイズ	ファイア	サンダー
	レイズ	ブリザド	サンダー
	レイズ	ブリザド	ファイア
	レイズ	サンダー	ファイア
	レイズ	サンダー	ブリザド
ヘイスト	レイズ	ケアル	ケアル
ファイア剣	ファイア	任意の武器	—
ブリザド剣	ブリザド	任意の武器	—
サンダー剣	サンダー	任意の武器	—

⬆新しく魔石を手に入れたら、さっそくコマンドスロットに空きがあるかをチェック。

⬆すでにセットしてある魔石と並べてスロットに加えてみると……。

⬆合体魔法のグラビデが完成。アクションコマンドで選択すればいつでも使用可能だ。

❋ C O L U M N ❋

実用的な魔法の組み合わせを考えよう

コマンドリスト上で「がったい」のコマンドを使えば、強力な魔法もひとりで唱えることができる。しかし、ファイガやヘイストのように一度に3つの魔石を必要とする魔法は便利な反面、思うように魔石が手に入らなかったり、コマンドスロットが足りなかったりと、実用性はいまひとつ。より効率的な戦闘を目指すならば、少ない魔石で複数の合体魔法を簡単に使いわけられるような組み合わせを探してみるといいだろう。たとえば、ほぼすべてのモンスターに有効な聖属性の攻撃魔法ホーリーと、急場しのぎに便利なスロウの組み合わせ。これならファイア、ブリザド、サンダーのいずれかひとつとレイズの魔石があれば、並び順を上下入れ替えるだけで簡単に使いわけができる。意外に便利なのでぜひ試してほしい。

⬆ホーリーはほぼすべてのボスに有効なので、いつでも使えるようにしておきたい。

Multi Mode
マルチモード

マルチモードで連携魔法を使うには、なによりもタイミングが重要。まえもって順番とかけ声を決めておくと、格段に連携魔法が決まりやすくなる。

魔法名	ひとりめ	タイミング	ふたりめ	タイミング	三人目	タイミング	四人目
ファイラ	ファイア	+	ファイア	—	—	—	—
ファイラ+1	ファイア	+	ファイア	+	ファイア	—	—
ファイラ+2	ファイア	+	ファイア	+	ファイア	+	ファイア
ファイガ	ファイア	→→	ファイア	—	—	—	—
ファイガ+1	ファイア	→→	ファイア	→→	ファイア	—	—
ファイガ+2	ファイア	→→	ファイア	→→	ファイア	→→	ファイア
ブリザラ	ブリザド	+	ブリザド	—	—	—	—
ブリザラ+1	ブリザド	+	ブリザド	+	ブリザド	—	—
ブリザラ+2	ブリザド	+	ブリザド	+	ブリザド	+	ブリザド
ブリザガ	ブリザド	→→	ブリザド	—	—	—	—
ブリザガ+1	ブリザド	→→	ブリザド	→→	ブリザド	—	—
ブリザガ+2	ブリザド	→→	ブリザド	→→	ブリザド	→→	ブリザド
サンダラ	サンダー	+	サンダー	—	—	—	—
サンダラ+1	サンダー	+	サンダー	+	サンダー	—	—
サンダラ+2	サンダー	+	サンダー	+	サンダー	+	サンダー
サンダガ	サンダー	→→	サンダー	—	—	—	—
サンダガ+1	サンダー	→→	サンダー	→→	サンダー	—	—
サンダガ+2	サンダー	→→	サンダー	→→	サンダー	→→	サンダー
グラビデ	ファイア	+	ブリザド	—	—	—	—
	ファイア	+	サンダー	—	—	—	—
	ブリザド	+	サンダー	—	—	—	—
	ブリザド	+	ファイア	—	—	—	—
	サンダー	+	ファイア	—	—	—	—
	サンダー	+	ブリザド	—	—	—	—
グラビラ	ファイア	+	ブリザド	→	サンダー	—	—
	ファイア	+	サンダー	→	ブリザド	—	—
	ブリザド	+	サンダー	→	ファイア	—	—
	ブリザド	+	ファイア	→	サンダー	—	—
	サンダー	+	ファイア	→	ブリザド	—	—
	サンダー	+	ブリザド	→	ファイア	—	—
	ファイア	+	ブリザド	→	サンダー	→	サンダー
	ファイア	+	サンダー	→	ブリザド	→	ブリザド
	ブリザド	+	サンダー	→	ファイア	→	ファイア
	ブリザド	+	ファイア	→	サンダー	→	サンダー
	サンダー	+	ファイア	→	ブリザド	→	ブリザド
	サンダー	+	ブリザド	→	ファイア	→	ファイア
グラビガ	ファイア	+	ブリザド	+	サンダー	—	—
	ブリザド	+	サンダー	+	ファイア	—	—
	サンダー	+	ファイア	+	ブリザド	—	—
ホーリー	レイズ	+	ファイア	—	—	—	—

魔法名	ひとりめ	タイミング	ふたりめ	タイミング	三人目	タイミング	四人目
ホーリー	レイズ	+	ブリザド	ー	ー	ー	ー
	レイズ	+	サンダー	ー	ー	ー	ー
ホーリラ	レイズ	→	ファイア	→	レイズ	ー	ー
	レイズ	→	ブリザド	→	レイズ	ー	ー
	レイズ	→	サンダー	→	レイズ	ー	ー
ホーリラ+1	レイズ	→	ファイア	→	レイズ	→	レイズ
	レイズ	→	ブリザド	→	レイズ	→	レイズ
	レイズ	→	サンダー	→	レイズ	→	レイズ
スロウ	レイズ	→	ファイア	ー	ー	ー	ー
	レイズ	→	ブリザド	ー	ー	ー	ー
	レイズ	→	サンダー	ー	ー	ー	ー
スロウガ	レイズ	→	ファイア	+	ブリザド	ー	ー
	レイズ	→	ファイア	+	サンダー	ー	ー
	レイズ	→	ブリザド	+	サンダー	ー	ー
	レイズ	→	ブリザド	+	ファイア	ー	ー
	レイズ	→	サンダー	+	ファイア	ー	ー
	レイズ	→	サンダー	+	ブリザド	ー	ー
ストップ	レイズ	→	ファイア	→	ブリザド	ー	ー
	レイズ	→	ファイア	→	サンダー	ー	ー
	レイズ	→	ブリザド	→	サンダー	ー	ー
	レイズ	→	ブリザド	→	ファイア	ー	ー
	レイズ	→	サンダー	→	ファイア	ー	ー
	レイズ	→	サンダー	→	ブリザド	ー	ー
ヘイスト	レイズ	→	ケアル	+	ケアル	ー	ー
ヘイスガ	レイズ	→	ケアル	+	ケアル	+	ケアル
ケアルガ	ケアル	+	ケアル	ー	ー	ー	ー
	ケアル	+	ケアル	+	ケアル	ー	ー
	ケアル	+	ケアル	+	ケアル	+	ケアル
クリアガ	クリア	+	クリア	ー	ー	ー	ー
	クリア	+	クリア	+	クリア	ー	ー
	クリア	+	クリア	+	クリア	+	クリア
アレイズ	レイズ	→	レイズ	ー	ー	ー	ー
	レイズ	→	レイズ	→	レイズ	ー	ー
ファイア剣	ファイア	→	必殺技	ー	ー	ー	ー
	ファイア	+	ファイア	→	必殺技	ー	ー
	ファイア	+	ファイア	+	ファイア	→	必殺技
ブリザド剣	ブリザド	→	必殺技	ー	ー	ー	ー
	ブリザド	+	ブリザド	→	必殺技	ー	ー
	ブリザド	+	ブリザド	+	ブリザド	→	必殺技
サンダー剣	サンダー	→	必殺技	ー	ー	ー	ー
	サンダー	+	サンダー	→	必殺技	ー	ー
	サンダー	+	サンダー	+	サンダー	→	必殺技

モグのモンスター図鑑 MonsterGuide

世界各地のモンスターたちは、それぞれが特徴的な姿や攻撃方法、知られざる背景を持っている。モグの解説を交えながら、その生態を解説していこう。

表の見方

❶モンスターのタイプ。本書ではその外見的特徴や行動パターンから全20タイプに分類している。
❷各タイプの特徴についてモグが紹介。その生態や注意点、一言アドバイスなどを記載している。
❸モンスターの名称。
❹モンスターの系統。全10系統に分類されている。
❺モンスターのグラフィック。
❻モンスターの紹介。モンスターの特徴や生態に関する情報などを記載している。

Bomb【ボムタイプ】

ボクは風船みたいな体をしているクポ。うっかり穴をあけると爆発しちゃうクポ〜。

ボム
〈不定形系〉

炎で燃えさかるボムは、その体の特徴を活かしてカンテラとして働くものもいる。

アイスボム
〈不定形系〉

冷気が体内からあふれ出ているボム。寒いところやジメジメした場所でよく見かける。

サンダーボム
〈不定形系〉

雷を作り出すボム。陰気でジメジメしたところが大好き。メテオの詠唱もお手のもの。

半魚人の魔物だけど、水のなかとか砂のなかとか、いろんな場所に潜んでいるクポ。

サハギン
〈亜人種系〉

水が大好きで、いつも水中遊泳を楽しみながら、獲物が通りかかるのを待っている。

ストーンサハギン
〈亜人種系〉

岩のように硬いウロコで全身を覆っている。じっとしていると岩と見間違えることもある。

サンドサハギン
〈亜人種系〉

砂のなかを元気に泳ぐ変なサハギン。砂をどんどんかき分ける指先はとてもパワフル。

サハギンロード
〈亜人種系〉

黒々とした大きな体を持つサハギン族の長。しかし泳ぐのは苦手で、それを隠すために、いつも地上で偉そうにしている。巨体を活かして繰り出す切れ味バツグンの ヒレは、岩石も砕くらしい。

Goblin【ゴブリンタイプ】

世界中に
生息しているクポ。
魔法や武器を使ってくるけど、
アタマはよくないクポ！

ゴブリン
〈妖精系〉

ゴブリン族のなかでも足の速さはピカイチ。いつも落ち着きなく動き回っている。

ゴブリン(メイス)
〈妖精系〉

目に飛び込んできたものをなんでも叩く。間違えて仲間を叩いてよくケンカになるとか。

ゴブリン(やり)
〈妖精系〉

スピア(やり)を使ってくるが、腕もスピアも短いのでそれほど遠くまで攻撃は届かない。

ゴブリンメイジ
〈妖精系〉

杖による攻撃だけでなく、魔法も使いこなす。ゴブリン族でも屈指の実力者。

ゴブリンチーフ
〈妖精系〉

普通のゴブリンよりもひとまわり大きな体格を誇る。ソードを振り下ろしたり、大きな石を投げたりと、とにかく豪快な攻撃が得意。ゴブリンチーフは責任感も強く、手下のゴブリンたちの信頼も厚いようだ。

Insect【昆虫タイプ】

キラービー
〈蟲系〉

お尻に鋭い針を持った大型のハチ。この針でブスリと刺されると、気絶してしまうほど痛い。すばやい動きで飛び回るので、1匹を相手にするだけでもホネが折れる。群れて行動しないのがせめてもの救い。

ブレイザビートル
〈蟲系〉

カブトムシのようなモンスター。背中から生えたツノを突き立てて攻撃する「グレートホーン」で外敵を突き飛ばす。火山帯などに住んでいるのに、じつは炎が苦手という変わった一面を持っている。

Scorpion【スコーピオンタイプ】

スコーピオン
〈蟲系〉

毒針の威力は、砂漠を旅する者なら誰でも知っているほど恐ろしいものだ。

ロックスコーピオン
〈蟲系〉

「こんごうせき」を含む岩石のような殻で、がっちり身を固めている。

エレキスコーピオン
〈蟲系〉

毒と気絶の効果を持つシッポを振り回し、冒険者をしつこく追いかける。

Plant【植物タイプ】

マジックプラント

〈植物系〉

植物だがツバサのような器官を持ち、そこに魔力を集中させて魔法を連発してくる。

テンタクル(炎)

〈植物系〉

ヴェレンジェ山の奥底だけに生息するテンタクルは、柱頭の魔石ごとに得意な魔法が違う。一見メテオパラサイトの触手のように見えるが、それはメテオパラサイトを守るように生えているためで、じつは別の生き物なのだ。

ヘルプラント

〈植物系〉

タネを飛ばして攻撃してくるが、繁殖するために飛ばしているという説もある。

ストーンプラント

〈植物系〉

ツバサが岩なら、タネも岩。いきおいよく発射されたタネは鎧がへこむほど強烈だ。

サボテンダー

〈植物系〉

砂漠を駆け回る不思議なサボテン。小さいうえにとてもすばしっこいので、気がつくと目のまえにいることもある。走り回って疲れると、サボテンの真似をして休憩する。通りかかる人を脅かして楽しんでいる。

オチュー

〈植物系〉

ムチのようなツルと、脚のような根っこを使っての得意技「高速スピン」は、近づく者をすべてをはじき飛ばしてしまう。ここまで動き回ると、本当に植物なのか疑問に思ってしまうところだ。

Tonberi 【トンベリタイプ】

ほうちょうを持ち歩くなんて
危ないクポ!
でもどんなお料理するのか
気になるクポ〜。

カンテラで足下を照らしながら、ゆっくりと迫ってくる。目の前まできてから、のんびりと攻撃準備をする姿はとてもかわいいが、その一撃はとても強力で、並の冒険者なら1発で倒されてしまう。

トンベリコック
〈亜人種系〉

ジャック・モキートの館でコックをしているトンベリは、愛用のほうちょうを使って攻撃してくる。ときおりエプロンに「きいろいはね」が付いているが、いったいなんの羽なのか、わからないままである。

Skeleton 【スケルトンタイプ】

アンデッドに見えるけど、
じつは違うらしいクポ。
どうやって動いているのか
わからないクポ〜。

スケルトン(メイス)
〈亡霊系〉

重いメイスを振りまわすたびに、包帯で結ばれた腕関節が外れそうな気がする?

スケルトン(やり)
〈亡霊系〉

赤と黒の模様の入ったやりを自在に使って、冒険者を苦しめるスケルトン。

スケルトン
〈亡霊系〉

剣をたくみに使いこなす。かなり乾燥しているため、ファイアを当てるとはげしく燃える。

スケルトンメイジ
〈亡霊系〉

魔法を中心に攻撃してくるスケルトンは、ほかの奴らとは違った色をしているのだ。

Undead【アンデッドタイプ】

亡霊クポ〜。幽霊クポ〜。
色は淡いけど、
存在は濃いクポ。モグ、
幽霊はきらいクポ〜!

ナイトメア
〈亡霊系〉

古代都市レベナ・テ・ラの庭を駆ける、青白い炎をまとった馬の化け物。獲物を見つけるとひづめを鳴らしながら、魔法の光弾を吐き出してくる。自慢の炎のタテガミがキマっていないときは、機嫌が悪い。

シェード(メイス)
〈亡霊系〉

呪いの魔法とメイスを使っての強烈な一撃で相手の意識を奪い去ってあの世へ連れて行く。

シェード
〈亡霊系〉

半透明の体で薄暗い洞窟をうろつき、人の姿を見つけると音もなく忍びよってくる。

シェード(やり)
〈亡霊系〉

スロウで動きが遅くなったところに、スピアでの強力な一撃を加えて獲物を突き飛ばす。

レイス
〈亡霊系〉

聖職者のなれの果てといわれるレイス。生前の記憶は失っているものの、魔法の呪文だけは覚えているらしく、立て続けに詠唱してくる。「エンジェルダスト」を持っているあたり、かなり高位な聖職者だったようだ。

ゴースト
〈亡霊系〉

悪い気が集まって、その姿形を作っているゴースト。現世にとどまるために、定期的に周囲の悪い気を吸収している。ペラペラの布のようなもので人を襲うが、実は見えない手があって、その手で器用に布を操っているらしい。

Orc【オークタイプ】

暗い場所を好んで生活しているクポ。武器を集めるのが好きで、いっぱい持っているクポ〜

オーク
〈妖精系〉

鍛え抜かれた自慢の筋肉を使って、自分の体とほぼ同じ大きさの斧を豪快に振りまわす。

オーク（メイス）

〈妖精系〉

キャラバンの姿を見かけるとお気に入りのメイスで叩こうと、遠くからでも走ってくる。

オーク（やり）
〈妖精系〉

少し短めのやりで、突いたり斬ったりするのがうまく、オークのなかでもかなりの実力を持つ。

オークメイジ
〈妖精系〉

呪いの魔法を唱える。意味がわからないオーク語だが、なぜかその不気味さが耳に残る。

Mu【ムータイプ】

大きなシッポがかわいいクポ。でも、前脚のツメはとっても痛そうクポ～。

ムー
〈獣系〉

愛くるしい大きな目がかわいらしいが、シッポは獲物をふき飛ばす凶器になっている。

スノームー
〈獣系〉

パンダのように目の回りが黒い。湿地を好んで生息していて、群れをなして襲ってくる。

ラヴァムー
〈獣系〉

キランダ火山に暮らすおかげで暑さには強いが、極端な寒がりになってしまった。

Lizardman
【リザードマンタイプ】

トカゲのモンスターだけど、2本足で歩いてるクポ。種類が多いので間違えやすいクポ。

リザードマン
〈亜人種系〉

緑色のウロコを持つ二足歩行のトカゲ人間。ソードを片手に、キャラバンを追いかけ回す。

リザードマン（やり）
〈亜人種系〉

スピア（投げやり）の使い手。背中に背負ったスピアを休む間もなくドンドン投げてくる。

リザードメイジ
〈亜人種系〉

魔法を唱えるときは、杖を振りかざして目をつぶり、恐ろしいほどの集中力をみせる。

リザードマン（メイス）
〈亜人種系〉

トンカチのようなメイスで打ちつけてくる。とがった部分では絶対に叩かれたくない。

リザードソルジャー

〈亜人種系〉

見た目はリザードマンと似ているが、腕力も知能も段違い。しかもとても凶暴だ。

リザードウォリアー

〈亜人種系〉

ひときわ体が大きく、特大メイスを軽々と振り回すが、まだ力任せな部分がある。チームプレイも考案中らしく、リーダーとなって仲間と徒党を組み、キャラバン以上のコンビネーションを見せようと企んでいる。

リザードウィザード

〈亜人種系〉

武器での攻撃よりも、魔法の道を選んだ。杖を手にして、すばやく魔法を唱える。

リザードシューター（カギ）

〈亜人種系〉

デーモンズ・コートの闘技場のカギを預かる特別な存在。カギの管理を任されたときは、仲間と同じ色をしていた。自意識と責任感の強さからか、目立つように体色をほかのリザードマンとは変えたらしい。

リザードシューター

〈亜人種系〉

徹底的にやりを投げる練習を積んで、命中率をさらに向上させた。影の努力家らしい。

Giant【巨人タイプ】

とってもからだが大きいクポ。
とってもカが強いクポ!
とっても顔が怖いクポ〜!

ギガース
〈亜人種系〉

鍛え上げられた肉体から繰り出される右フックは強烈で、かすっただけで気絶してしまう。それでも「ギガースのツメ」は武器作りにかかせない材料なので、今日も多くの冒険者が挑み、そしてふっ飛ばされている……。

オーガ
〈妖精系〉

額から生えた長く大きいツノとキバがトレードマーク。しかし、ひどい猫背のため、攻撃手段としては使えないようだ。そのかわり右手に持った巨大なメイスで、近づく者には容赦なく襲いかかる。

Pudding【プリンタイプ】

プリンというより
ゼリーに見えるクポ。
プルプルしてるから、
触ると気持ちよさそうクポ!

プリン
〈不定形系〉

手も足もないので、いきおいよくアタマを振りまわしてブヨブヨと攻撃してくる。

ダークプリン
〈不定形系〉

真っ黒な体で、薄暗い洞窟のなかに隠れている。獲物になるキャラバンを待ち受けている。

ウォータープリン
〈不定形系〉

スロウ効果のあるブレスを大きな口から吐いて、冒険者の動きを奪ってしまう。

Flying【飛行タイプ】

アーリマン
〈有翼系〉

ツバサを持つひとつ目のモンスター。大きな目でいつも周りを見張っている。

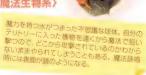
アイスアーリマン
〈有翼系〉

獲物を発見するとすばやく近づいてきて、スロウ光線で動きを奪おうとする。

ラヴァアーリマン
〈有翼系〉

火山帯に住むアーリマン。ファイアを使いこなして、逃げる獲物をしつこく追いかける。

スフィア
〈魔法生物系〉

魔力を持つ水がつまった不思議な球体。自分のテリトリーに入った獲物を遠くから魔法で狙い撃つので、どこから攻撃されているのかわからないままやられてしまうこともある。魔法詠唱時には表面が鏡のようになる。

ガーゴイル
〈魔法生物系〉

悪しき魔力によって動き出したガーゴイルの石像。人が近づいてくると、ツバサをはためかせて上空に舞い上がり、鋭いツメで襲いかかる。普段あまり動かないせいか、一度動き出すと、存分に暴れて満足するまで石像に戻ることはない。

コウモリ

〈有翼系〉

暗いところを好んで生活していたのは昔のこと。今では昼間でも獲物を求めてうろつく。

ズー

〈有翼系〉

世界最大の飛行タイプのモンスターで「大空の支配者」とも呼ばれる。ツバサを動かすだけで突風を起こし、さらに魔法の光弾も飛ばしてくる。巨大なツメでキャラバンの馬車くらいなら、簡単に持ち去ってしまいそうだ。

ソニックバット

〈有翼系〉

アタマが割れるような痛みを与える超音波を放ち、相手を気絶させて捕らえる。

ヴァンプバット

〈有翼系〉

人の血が大好物なので、いつも暗がりから冒険者が通りかかるのを待ちかまえている。

エレキクラゲ

〈不定形系〉

その名のとおり、体内発電により敵から身を守っている。寒さに弱いという性質をもつ。

アバドン

〈蟲系〉

長い間、昆虫だと思われていたが、実はそうではないらしい。繰り出されるカッターの切れ味はバツグンだが、胸にもカッターを仕込んでいることはあまり知られていない。まだどこかにカッターを隠していそうだ。

つかいま
〈？？？系〉

くねくねと体とシッポを動かして移動するので、その行動が攻撃なのかどうか見分けづらい。

でかいま
〈？？？系〉

とにかく大きいから「でかいま」。つかいまよりもはるかに大きなシッポで周囲をなぎ払う。

つかいま（魔法）
〈？？？系〉

体をうねらせて魔法を詠唱する。ラモエのしもべだけあって、その魔力は相当なもの。

いつでもぴょんぴょんとびはねて元気がいいクポ。そろそろお空にとどくクポ〜？

Hedgehog【ヘッジホッグタイプ】

ヘッジホッグパイ
〈魔法生物系〉

小さな体から吐き出されるブレスは意外に強烈で、冒険者を軽々とふき飛ばすほど。

ダークヘッジ
〈魔法生物系〉

「あくまグッズ」を隠し持っているため、いつも冒険者に追い回されているらしい。

ストーンヘッジ
〈魔法生物系〉

灰色の身体は岩にそっくりなので、岩場にいると見分けがつかないこともある。

Beast【魔獣タイプ】

クァール
〈獣系〉

背筋を伸ばし、長いヒゲをゆらしながら魔法を唱える姿には気品があふれている。

ラミア
〈亜人種系〉

上半身が女性で下半身がヘビのラミア。大きなアタマに見える部分は、実は帽子なのだ。その下には美しい顔が隠れている。その美貌に目を奪われているとスロウで動きを封じられ、ダガーで刺されてしまう。

ギガントード
〈獣系〉

水気のあるところに多く生息しているギガントードは、体が大きいので早く動くことは苦手。そのため、獲物は冷気で凍らせてから、長く伸びる舌で捕食している。不器用なのか、獲物を舌で突き飛ばしてしまうこともある。

ケルベロス
〈獣系〉

大きなアゴから生えた自慢の「ケルベロスのキバ」で獲物を襲う。そのアゴでもかみ砕けないときは、炎の息で丸焼きにしてから砕く。生物はもとより、ミスリルなどの鉱石類も平気で胃袋に入れてしまう癖を持つ。

グリフォン

〈有翼系〉

グリフォンはあまりにも力強い羽ばたきでハネが抜け落ちてしまうので、トリのように長時間の飛行はできない。だが、そのときに抜け落ちるハネは堅く、高速で地面に突き刺さるので、それが大変な凶器となっている。

キマイラ

〈獣系〉

アタマにうずまくツノ、ヘビのシッポ、トリの足といろいろな動物の体を持つ異形の姿をしている。シッポをまたいで周囲をなぎ払うなど、かなり器用な攻撃方法を見せるモンスターだ。器用なだけでなく力も強い。

グレムリン

〈妖精系〉

皮の服を着こんだ小鬼。宝石などの光りモノが大好きで、拾い集めた宝はすべてアタマからぶらさげたポーチに入れているようだ。キャラバンがくると、その大事なポーチを武器にして襲いかかってくる。

ベヒーモス

〈獣系〉

最強の魔物といわれるベヒーモス。シッポを振れば炎、氷の魔法が乱れ飛び、ツノに魔力が集まれば雷鳴がとどろく。そんなベヒーモスのツノは「オリハルコン」でできているが、手に入れるには勇気と実力がいるだろう。

コカトリス
〈有翼系〉

ちょこまかと落ち着きがないコカトリス。獲物を見つけると、石化の魔力を持つくちばしでついて石にしてしまう。しかし、石化した相手を食べるわけでもなく、そのまま逃げていってしまうという、ちょっと変なトリなのだ。

ミミック
〈魔法生物系〉

ダンジョンの宝箱の中で生活している魔物。住みかにしている宝箱は改造されていて、その材料には宝箱に入っていたアイテムを使っている。見た目のわりに手先が器用で、攻撃に用いる大量のトゲも自分で作っているそうだ。

Worm【ワームタイプ】

おっきいイモムシだクポ！
ダンゴみたいになったら
かわいいかモクポ！

キャリオンワーム
〈蟲系〉

イモムシの仲間。ずんぐりとした体にカラフルな斑点があり、サンダー系魔法で気絶させてから、体当たりをしてくる。また、毒りんぷんをまき散らしながら迫ってくる姿はいかにも不気味で、女性の冒険者にはあまり評判がよくない。

【ナイトタイプ】Knight

とっても強いナイトだクポ。
かっこいいクポ。
モグも
大きくなったら、
かっこよくなるクポ〜。

デスナイト
〈亡霊系〉

洞窟の奥底に住まう闇の剣豪。剣とメイスを同時に使いこなし、両手を使った「ホイールアタック」は並のキャラバンを一蹴してしまう。その恐ろしくも勇ましい姿に憧れ、二刀流を目指す冒険者も多いらしい。

グリフォン
〈有翼系〉

グリフォンはあまりにも力強い羽ばたきでハネが抜け落ちてしまうので、トリのように長時間の飛行はできない。だが、そのときに抜け落ちるハネは堅く、高速で地面に突き刺さるので、それが大変な凶器となっている。

キマイラ
〈獣系〉

アタマにうずまくツノ、ヘビのシッポ、トリの足といろいろな動物の体を持つ異形の姿をしている。シッポをまたいで周囲をなぎ払うなど、かなり器用な攻撃方法を見せるモンスターだ。器用なだけでなく力も強い。

グレムリン
〈妖精系〉

皮の服を着こんだ小鬼。宝石などの光りモノが大好きで、拾い集めた宝はすべてアタマからぶらさげたポーチに入れているようだ。キャラバンがくると、その大事なポーチを武器にして襲いかかってくる。

ベヒーモス
〈獣系〉

最強の魔物といわれるベヒーモス。シッポを振れば炎、氷の魔法が乱れ飛び、ツノに魔力が集まれば雷鳴がとどろく。そんなベヒーモスのツノは「オリハルコン」でできているが、手に入れるには勇気と実力がいるだろう。

コカトリス
〈有翼系〉

ちょこまかと落ち着きがないコカトリス。獲物を見つけると、石化の魔力を持つくちばしでつついて石にしてしまう。しかし、石化した相手を食べるわけでもなく、そのまま逃げていってしまうという、ちょっと変なトリなのだ。

ミミック
〈魔法生物系〉

ダンジョンの宝箱の中で生活している魔物。住みかにしている宝箱は改造されていて、その材料には宝箱に入っていたアイテムを使っている。見た目のわりに手先が器用で、攻撃に用いる大量のトゲも自分で作っているそうだ。

Worm【ワームタイプ】

おっきいイモムシだクポ！
ダンゴみたいになったら
かわいいかもクポ！

キャリオンワーム
〈蟲系〉

イモムシの仲間。ずんぐりとした体にカラフルな斑点があり、サンダー系魔法で気絶させてから、体当たりをしてくる。また、毒りんぷんをまき散らしながら迫ってくる姿はいかにも不気味で、女性の冒険者にはあまり評判がよくない。

とっても強いナイトだクポ。
かっこいいクポ。
大きくなったら、モグも
かっこよくなるクポ〜。

【ナイトタイプ】Knight

デスナイト
〈亡霊系〉

洞窟の奥底に住まう闇の剣豪。剣とメイスを同時に使いこなし、両手を使った「ホイールアタック」は並のキャラバンを一蹴してしまう。その恐ろしくも勇ましい姿に憧れ、二刀流を目指す冒険者も多いらしい。

Boss【ボスタイプ】

ダンジョンには、強すぎる
ボスがいるクポ。
モグのこと忘れていると
やられちゃうクポ〜！

ジャイアントクラブ

〈蟲系〉

ジャイアントクラブの体とほぼ同じサイズの右のハサミには、「ふるびたけん」をはじめとした武器がたくさん刺さっている。これは、いままでに何度もキャラバンと戦い、それを打ち破ってきた証拠といわれている。

ゴブリンキング

〈妖精系〉

ゴブリンたちの王。ほかのゴブリンと比べ、ずば抜けて頭が良く、強力な魔法も楽々使いこなす。ミルラのしずくを守るため、ゴブリンの壁を作ったといわれている。歴代のキングが愛用した「のろいのつえ」を自慢げに持っている。

モルボル

〈植物系〉

モルボルと聞くだけで「くさい息」を思い出して、ケイレンする人がいるほど嫌われている。その昔「モルボルのたね」を拾った人が、庭先にそのタネを植えたが、家かあの息に覆われることに気がつき、あわてて掘り返したという。

オークキング

〈妖精系〉

オークたちの王の証である「オークベルト」を締
め、カトゥリゲス鉱山」を支配している。特製のメ
イスと魔法の杖を力強く振るう姿は雄々しい
が、大の負けず嫌いであることはオークたちも
ほとんど知らないようだ。

アームストロング

〈亡霊系〉

かつて瘴気に飲み込まれたティダの村の人々の
想いが間違った形で残り、アームストロングさ
んの家に宿った。そのため、キャラバンを見る
と襲わずにはいられないという、たちの悪い性
質を持つようになってしまった。

ギガースロード

〈亜人種系〉

目にも止まらぬ「世界の左」、どんな相手もダウンさせる「無
敵の右」を持つ不敗のハードパンチャー。「マッスルポーズ」
で確認される夫婦愛で負けなしの記録をうち立てた。だが、
どうやら奥さんにだけは弱いらしい。

ミセスモキート

〈亜人種系〉

豪華に着飾るミセスモキートはいつもお化粧ば
かりで、家事全般はトンベリコックに任せている。
ギガースロードを怒鳴り散らすこともしばしば。
しかし、夫のピンチともなれば、駆けつける愛
情も持っている。

ゴーレム

〈魔法生物系〉

ユークの大魔導士が水門を守るために、スゴイ仕掛けで作った門番で、主人である大魔導士がいなくったいまも動き続けている。胸にある「グリーンスフィア」が動力の源で、感情の起伏にあわせて色が変化するらしい。

ケイブウォーム

〈蟲系〉

セレパティオン洞窟の奥で風に居座っているといわれるケイブウォーム。大きく息を吸い込むと、嵐のように風がうなりをあげる。また、体がとても長く、その全身を見た者は世界で誰ひとりとしていないのだ。

リザードマンキング

〈亜人種系〉

右手にはボウガンが仕込まれた盾を、左手には城壁を壊すために使われるパイルバンカーを持つ屈強の戦士。あまりの強さに挑戦者が現われなくて退屈している。猛獣クァールをペットとしてかわいがっている。

アントリオン
〈蟲系〉

アントリオンはライナリー砂漠の大アリ地獄に巣食い、巨大なアゴから生えた「さばくのきば」でなんでもかみ砕く。空を飛ぶズーですら、石化ブレスで地面に落として食べようとする好き嫌いのない大食漢なのだ。

てつきょじん
〈？？？系〉

その名のとおり、全身が金属でできているてつきょじんは、ゴブリンに作らせた愛用の大剣を軽々と片手で扱う。しかし、剣の腕前はそれほどでもなく、大地に叩きつけては剣を壊してばかり。素手のほうが強そうに見えるという声も。

リッチ
〈亡霊系〉

かつてはユーク族のなかでも屈指の使い手として名を馳せた大魔道士だったが、永遠に死ぬことのない理想郷を目指し、自ら不死者となった。彼が目指した理想郷とはどんな世界だったのだろうか？

ドラゴンゾンビ
〈亡霊系〉

コナル・クルハ湿原の主で、自らの魔力でドラゴンゾンビに再生したといわれている。獲物を見つけると、石化や毒のブレスで十分に弱らせてから、肉がただれた口を大きく開いて丸飲みにしてしまう。

メテオパラサイト

〈？？？系〉

世界に瘴気をばらまいている元凶。山のように巨大なメテオパラサイトだが、その本体であるコアは意外なほど小さい。メテオパラサイトを巣としても使っており、すばやい動きであちこちから顔を出す。

ラモエ

〈？？？系〉

大クリスタルに隕石が激突したときの「ゆがみ」から生まれた精神生命体。人の「思い出」を食らい、そこから新たな魔物を作り出す。魔物が人々に与える「哀しみの思い出」をなによりの好物としている陰湿なヤツ。

MonsterData

モンスターデータ

世界各地のダンジョンでプレイヤーを待ち受けるモンスターたち。彼らは常に一定の強さではなく、ミルラのしずくの復活回数にあわせてその能力が徐々に上昇していく。ここではモンスターの基本的な能力、耐性に関する詳細なデータを掲載。能力アップの仕組みについても詳しく紹介しているので、ぜひとも参考にしてほしい。

表の見方

❶モンスターの名称。五十音順に並べてある。

❷モンスターの基本HP。ミルラのしずくが復活するごとに、そのダンジョンのモンスターのHPが増加する。増加倍率は以下のとおり。

2段階目：1.5倍　・3段階目以降：2.5倍

さらに、マルチモードの場合はプレイ人数によってもモンスターのHPが変化する。

ふたり：1.25倍　・3人：1.5倍　・4人：1.75倍

たとえば、2段階目のアームストロングとマルチモードの4人プレイで戦う場合、

敵HP160×1.5×1.75＝敵HP420となる。

❸モンスターの基本攻撃力。ミルラのしずくが復活するごとに、そのダンジョンのモンスターの攻撃力が上昇する。増加倍率は以下のとおり。

2段階目：1.25倍　・3段階目：1.75倍

求めた数値の小数点以下は切り捨て。

※シングル・マルチモードともに倍率は同じ。

❹モンスターの魔法の強さ。能力上昇の条件と算出方法は「こうげき」と同じ。

❺モンスターの物理、魔法に対する防御力。能力上昇の条件と算出方法は「こうげき」と同じ。

❻武器による攻撃に対する耐性。この値が高いほど、ノックバックが効きにくい。

❼ファイア系魔法、ファイア剣の追加効果に対する耐性。この値が高いほど効きにくい。

❽ブリザド系魔法、ブリザド剣の追加効果に対する耐性。この値が高いほど効きにくい。

❾サンダー系魔法、サンダー剣の追加効果に対する耐性。この値が高いほど効きにくい。

❿スロウに対する耐性。耐性が2以上の場合、魔法は無効化される。

⓫ストップに対する耐性。耐性が2以上の場合、魔法は無効化される。

⓬グラビデ系魔法に対する耐性。この値が高いほど、その効果が薄くなる。ダメージ算出方法は以下のとおり。

耐性0：現在の敵HPに対し、50%のダメージ。
耐性1：現在の敵HPに対し、25%のダメージ。
耐性2：現在の敵HPに対し、10%のダメージ。
耐性3：ダメージを与えられない。

⓭ホーリー系魔法に対する耐性。この値が高いほど効きにくい。

※耐性について

❼❽❾⓬⓭の魔法効果は、対象となるモンスターの耐性によって以下のように変化する。

耐性0：単発、連携魔法のいずれもダメージと追加効果を与えられる。
耐性1：連携魔法のみ追加効果が発生。単発、連携魔法でダメージを与えられる。
耐性2：単発、連携魔法のいずれも追加効果は発生せず、ダメージだけを与えられる。
耐性3：単発、連携魔法のいずれも効果はなく、無効化エフェクトが表示される。

⓮モンスターの系統。全10タイプに分類されている。

⓯モンスターの出現条件などに関する注意。

モンスター名 ❶	HP ❷	こうげき ❸	まほう ❹	ぼうぎょ ❺	物理耐性 ❻	炎耐性 ❼	冷気耐性 ❽	雷耐性 ❾	スロウ耐性 ❿	ストップ耐性 ⓫	グラビデ耐性 ⓬	ホーリー耐性 ⓭	系統 ⓮	備考 ⓯
アームストロング	160	5	4	4	2	1	2	3	3	3	2	0	亡霊系	ティダの村・ボス

モンスター名	HP	こうげき	まほう	ぼうぎょ	物理耐性	炎耐性	冷気耐性	雷耐性	スロウ耐性	ストップ耐性	グラビデ耐性	ホーリー耐性	系統	備考
アームストロング	160	5	4	4	2	1	2	3	3	3	2	0	亡霊系	ティダの村・ボス
アーリマン	10	4	4	2	0	0	2	2	3	3	0	0	有翼系	
アイスアーリマン	20	6	5	2	0	0	3	2	3	3	0	0	有翼系	
アイスボム	15	5	5	3	0	0	3	0	0	0	0	0	不定形系	
アバドン	32	6	6	5	0	1	1	1	0	0	0	0	蟲系	
アントリオン	250	7	7	6	2	2	2	3	3	3	2	0	蟲系	ライナリー砂漠・ボス
ヴァンプバット	20	6	2	2	0	0	2	2	0	0	0	0	有翼系	
ウォータープリン(A)	14	5	3	3	0	0	3	2	3	3	0	0	不定形系	
ウォータープリン(B)	14	4	2	3	0	1	3	0	3	0	0	0	不定形系	ボス・ゴーレム戦で出現
エレキクラゲ(A)	12	4	4	2	0	1	0	3	0	0	0	0	不定形系	
エレキクラゲ(B)	12	2	2	2	0	1	0	3	0	0	0	0	不定形系	ボス・ケイブウォーム戦で出現
エレキスコーピオン(A)	15	6	6	5	0	2	0	3	0	0	0	0	蟲系	
エレキスコーピオン(B)	12	5	2	5	0	2	0	3	0	0	0	0	蟲系	ボス・アントリオン戦で出現
オーガ(A)	48	5	2	2	0	1	1	0	1	3	2	0	妖精系	
オーガ(B)	48	6	2	5	0	1	1	0	1	3	2	0	妖精系	キランダ火山で出現
オーク	16	4	2	2	0	0	1	1	0	0	0	0	妖精系	
オーク(メイス)	16	4	2	2	0	0	1	1	0	0	0	0	妖精系	
オーク(やり)	20	4	2	2	0	0	1	1	0	0	0	0	妖精系	
オークキング	160	5	2	4	2	1	2	2	3	3	2	0	妖精系	カトゥリゲス鉱山・ボス
オークボーン	16	3	2	2	0	0	1	1	0	0	0	0	妖精系	ボス・オークキング戦で出現
オークボーン(メイス)	16	3	2	2	0	0	1	1	0	0	0	0	妖精系	ボス・オークキング戦で出現
オークボーン(やり)	20	3	2	2	0	0	1	1	0	0	0	0	妖精系	ボス・オークキング戦で出現
オークメイジ	16	2	4	2	0	0	1	1	0	0	0	0	妖精系	
オチュー	40	5	5	3	0	0	2	2	0	0	2	0	植物系	
ガーゴイル	5	4	4	16	0	3	3	3	3	3	0	3	魔法生物系	
ギガース	60	5	5	4	0	0	3	1	0	0	2	0	亜人種系	
ギガースロード	120	5	5	4	2	1	2	2	3	3	2	0	亜人種系	ジャック・モキートの館・ボス
ギガントード(A)	24	5	5	3	0	0	3	1	3	3	0	0	獣系	
ギガントード(B)	32	6	6	6	0	0	3	1	0	0	0	0	獣系	コナル・クルハ湿原で出現
キマイラ	48	6	7	5	0	2	2	2	0	0	2	0	獣系	
キャプテンリザード	15	5	5	4	2	2	1	1	0	0	1	0	亜人種系	
キャリオンワーム(A)	24	4	4	2	0	0	1	3	3	3	2	0	蟲系	
キャリオンワーム(B)	24	5	5	3	0	0	1	3	0	0	2	0	蟲系	ティダの村で出現
キラービー	6	5	5	2	0	0	2	2	0	0	0	0	蟲系	
クァール(A)	20	4	5	3	0	2	2	2	3	3	3	0	獣系	
クァール(B)	15	3	4	2	0	2	2	2	3	3	3	0	獣系	ボス・リザードマンキング戦で出現
グリフォン	32	5	2	4	0	0	1	2	1	3	2	0	有翼系	
グレムリン	12	4	2	2	0	2	0	1	0	0	0	0	妖精系	

モンスター名	HP	こうげき	まほう	ぼうぎょ	物理耐性	炎耐性	冷気耐性	雷耐性	スロウ耐性	ストップ耐性	グラビデ耐性	ホーリー耐性	系統	備考
ケイブウォーム	200	7	5	5	2	2	3	2	3	3	2	0	蟲系	セレパティオン洞窟・ボス
ケルベロス	32	6	6	5	0	2	0	1	0	0	1	0	獣系	
コウモリ	5	4	2	2	0	0	2	2	0	0	0	0	有翼系	
ゴースト	20	5	6	4	0	1	3	0	0	0	0	0	亡霊系	
ゴーレム	160	5	4	4	2	2	2	2	3	3	2	0	魔法生物系	ヴェオ・ル水門・ボス
コカトリス	18	5	2	4	0	0	2	1	0	0	0	0	有翼系	
ゴブリン(A)	12	4	2	2	0	0	1	0	0	0	0	0	妖精系	
ゴブリン(B)	12	2	2	2	0	0	1	0	0	0	0	0	妖精系	ボス・ゴブリンキング戦で出現
ゴブリン(メイス・A)	18	4	2	2	0	0	1	0	0	0	0	0	妖精系	
ゴブリン(メイス・B)	12	2	2	2	0	0	1	0	0	0	0	0	妖精系	ボス・ゴブリンキング戦で出現
ゴブリン(やり・A)	15	4	2	2	0	0	1	0	0	0	0	0	妖精系	
ゴブリン(やり・B)	15	3	2	2	0	0	1	0	0	0	0	0	妖精系	ボス・ゴブリンキング戦で出現
ゴブリンキング	80	4	5	3	2	2	2	2	3	3	2	0	妖精系	ゴブリンの壁・ボス
ゴブリンチーフ	24	4	2	3	2	0	1	1	1	1	1	0	妖精系	
ゴブリンメイジ(A)	12	2	4	2	0	0	1	0	0	0	0	0	妖精系	
ゴブリンメイジ(B)	15	2	6	4	0	0	1	0	0	0	0	0	妖精系	ボス・てつきょじん戦で出現
サハギン	18	5	5	4	0	0	2	1	0	0	0	0	亜人種系	
サハギンロード	30	7	7	6	0	1	1	1	0	0	2	0	亜人種系	
サボテンダー	15	6	6	5	0	0	1	3	3	3	0	0	植物系	
サンダーボム	15	5	5	3	0	0	0	3	0	0	0	0	不定形系	
サンドサハギン	18	6	6	6	0	2	0	1	0	0	0	0	亜人種系	
シェード	25	11	11	7	0	1	1	1	0	0	3	0	亡霊系	
シェード(メイス)	25	11	11	7	0	1	1	1	0	0	3	0	亡霊系	
シェード(やり)	25	11	11	7	0	1	1	1	0	0	3	0	亡霊系	
ジャイアントクラブ	160	4	2	3	2	1	2	3	3	3	2	0	蟲系	リバーベル街道・ボス
ライトクロー	6	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	蟲系	ジャイアントクラブ右手
レフトクロー	6	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	蟲系	ジャイアントクラブ左手
ズー	48	7	7	3	0	0	2	2	3	3	0	0	有翼系	
スケルトン(A)	15	5	2	3	0	0	1	1	0	0	0	0	亡霊系	
スケルトン(B)	12	2	3	2	0	0	1	1	0	0	0	0	亡霊系	ボス・アームストロング戦で出現
スケルトン(C)	18	5	2	4	0	0	1	1	0	0	0	0	亡霊系	ボス・リッチ戦で出現
スケルトン(メイス・A)	15	5	2	3	0	0	1	1	0	0	0	0	亡霊系	
スケルトン(メイス・B)	12	3	2	2	0	0	1	1	0	0	0	0	亡霊系	ボス・アームストロング戦で出現
スケルトン(メイス・C)	18	5	2	4	0	0	1	1	0	0	0	0	亡霊系	ボス・リッチ戦で出現
スケルトン(やり・A)	18	5	2	3	0	0	1	1	0	0	0	0	亡霊系	
スケルトン(やり・B)	18	5	2	4	0	0	1	1	0	0	0	0	亡霊系	ボス・リッチ戦で出現
スケルトンメイジ(A)	15	2	5	3	0	0	1	1	0	0	0	0	亡霊系	
スケルトンメイジ(B)	18	2	6	4	0	0	1	1	0	0	0	0	亡霊系	レベナ・テ・ラで出現

モンスター名	HP	こうげき	まほう	ぼうぎょ	物理耐性	炎耐性	冷気耐性	雷耐性	スロウ耐性	ストップ耐性	グラビデ耐性	ホーリー耐性	系統	備考
スケルトンメイジ(C)	9	2	4	4	0	0	3	3	3	3	3	3	亡霊系	レベナ・テ・ラで出現
スケルトンメイジ(D)	9	2	4	4	0	3	0	3	3	3	3	3	亡霊系	レベナ・テ・ラで出現
スケルトンメイジ(E)	9	2	4	4	0	3	3	0	3	3	3	3	亡霊系	レベナ・テ・ラで出現
スコーピオン(A)	15	6	6	5	0	2	0	1	0	0	0	0	蟲系	
スコーピオン(B)	12	5	2	5	0	2	0	1	0	0	0	0	蟲系	ボス・アントリオン戦で出現
ストーンサハギン(A)	8	6	6	16	0	3	3	3	3	3	0	3	亜人種系	
ストーンサハギン(B)	8	4	2	16	0	3	3	3	3	3	0	3	亜人種系	ボス・ドラゴンゾンビ戦で出現
ストーンプラント(A)	8	4	2	16	0	3	3	3	3	3	0	3	植物系	
ストーンプラント(B)	8	4	4	16	0	3	3	3	3	3	3	3	植物系	ボス・モルボル戦で出現
ストーンヘッジ	8	4	4	16	0	3	3	3	3	3	0	0	魔法生物系	
スノームー	18	6	2	4	0	0	3	1	0	0	0	0	獣系	
スフィア	18	12	12	7	0	2	2	2	3	3	0	0	魔法生物系	
ソニックバット	6	4	2	2	0	0	2	2	0	0	0	0	有翼系	
ダークプリン	20	6	3	4	0	0	2	2	3	3	0	0	不定形系	
ダークヘッジ	15	4	4	2	0	2	2	2	0	0	0	0	魔法生物系	
つかいま	24	12	2	9	0	1	1	1	0	0	0	0	???系	
つかいま(小)	15	11	2	9	0	1	1	1	0	0	0	0	???系	
つかいま(魔法)	24	2	11	9	0	1	1	1	0	0	0	0	???系	
でかいま	120	12	12	9	0	1	1	1	0	0	0	0	???系	
デスナイト	48	12	12	10	0	1	1	1	0	0	2	0	亡霊系	
てつきょじん	200	7	6	5	2	2	2	3	3	3	3	0	???系	キランダ火山・ボス
テンタクル(炎・A)	48	12	12	9	0	3	0	1	0	0	2	0	植物系	
テンタクル(炎・B)	36	12	12	9	0	3	0	0	0	0	0	0	植物系	ボス・メテオパラサイト戦で出現
テンタクル(氷・A)	48	12	12	9	0	0	3	1	0	0	2	0	植物系	
テンタクル(氷・B)	36	12	12	9	0	0	3	0	0	0	0	0	植物系	ボス・メテオパラサイト戦で出現
テンタクル(雷・A)	48	12	12	9	0	1	1	3	0	0	2	0	植物系	
テンタクル(雷・B)	36	12	12	9	0	0	0	3	0	0	0	0	植物系	ボス・メテオパラサイト戦で出現
テンタクル(闇・A)	48	12	12	9	0	1	1	1	3	3	3	0	植物系	
テンタクル(闇・B)	36	12	12	9	0	2	2	2	3	3	3	0	植物系	ボス・メテオパラサイト戦で出現
ドラゴンゾンビ	120	7	7	3	2	1	2	2	3	3	3	0	亡霊系	コナル・クルハ湿原・ボス
トンベリ	24	12	12	10	0	1	1	1	3	3	3	0	亜人種系	
トンベリコック	15	4	4	3	0	1	1	1	3	3	1	0	亜人種系	
ナイトメア	30	6	6	4	0	1	1	1	3	3	1	0	亡霊系	
プチワーム	12	4	2	2	0	0	1	3	3	3	0	0	蟲系	
プリン(A)	10	4	3	2	0	0	1	2	3	3	0	0	不定形系	
プリン(B)	20	6	6	5	0	0	1	1	3	3	0	0	不定形系	コナル・クルハ湿原で出現
ブレイザビートル	32	6	2	5	1	0	0	0	0	0	1	0	昆虫	
ヘッジホッグパイ	12	4	4	2	0	2	0	0	0	0	0	0	魔法生物系	

モンスター名	HP	こうげき	まほう	ぼうぎょ	物理耐性	炎耐性	冷気耐性	雷耐性	スロウ耐性	ストップ耐性	グラビデ耐性	ホーリー耐性	系統	備考
ベヒーモス	72	8	6	5	1	1	1	1	0	0	2	0	獣系	
ヘルプラント(A)	12	4	2	2	0	0	1	1	0	0	0	0	植物系	
ヘルプラント(B)	12	4	4	2	0	0	1	1	0	0	0	0	植物系	ボス・モルボル戦で出現
ボム	12	4	4	2	0	3	0	0	0	0	0	0	不定形系	
マジックプラント(A)	18	5	6	4	0	2	2	2	3	3	2	0	植物系	
マジックプラント(B)	12	4	4	2	0	2	2	2	3	3	2	0	植物系	ボス・モルボル戦で出現
ミセスモキート	50	4	4	3	0	2	1	1	3	3	1	0	亜人種系	ジャック・モキートの館・ボス
ミミック	20	6	6	5	0	3	3	3	3	3	3	3	魔法生物系	
ムー	10	4	4	2	0	0	0	1	0	0	0	0	獣系	
メテオパラサイト	12	2	2	9	2	2	2	2	3	3	2	0	？？？系	ヴェレンジェ山・ボス
メテオパラサイトのコア	450	12	12	10	2	2	2	2	3	3	3	3	？？？系	ヴェレンジェ山・ボス
モルボル	160	4	4	3	2	1	2	2	3	3	2	0	植物系	キノコの森・ボス
ラヴァアーリマン	20	6	5	2	0	3	2	2	3	3	0	0	有翼系	
ラヴァムー	18	6	2	4	0	3	0	1	0	0	0	0	獣系	
ラミア	15	6	6	6	0	2	0	1	3	3	0	0	亜人種系	
ラモエ	300	12	12	10	2	2	2	2	3	3	3	3	？？？系	ヴェレンジェ山・ボス
リザードウィザード(A)	18	2	5	4	0	2	0	1	0	0	0	0	亜人種系	
リザードウィザード(B)	16	4	2	2	0	2	0	1	0	0	0	0	亜人種系	ボス・リザードマンキング戦で出現
リザードウォリアー	30	5	2	4	0	2	0	1	0	0	0	0	亜人種系	
リザードシューター(A)	18	5	2	4	0	2	0	1	0	0	0	0	亜人種系	
リザードシューター(B)	16	4	2	2	0	2	0	1	0	0	0	0	亜人種系	ボス・リザードマンキング戦で出現
リザードシューター(C)	18	5	2	4	0	2	0	1	0	0	0	0	亜人種系	デーモンズ・コートで出現
リザードソルジャー	18	5	2	4	0	2	0	1	0	0	0	0	亜人種系	
リザードマン	15	5	2	3	0	2	0	1	0	0	0	0	亜人種系	
リザードマン(メイス)	15	5	2	3	0	2	0	1	0	0	0	0	亜人種系	
リザードマン(やり)	15	5	2	3	0	2	0	1	0	0	0	0	亜人種系	
リザードマンキング	160	5	5	4	2	3	2	2	3	3	2	0	亜人種系	デーモンズ・コート・ボス
リザードメイジ	15	2	5	3	0	2	0	1	0	0	0	0	亜人種系	
リッチ	200	7	7	3	2	3	3	3	3	3	0	0	亡霊系	レベナ・テ・ラ・ボス
リバームー	10	4	2	2	0	0	0	1	0	0	0	0	獣系	ボス・ジャイアントクラブ戦で出現
レイス	20	6	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	亡霊系	
ロックスコーピオン(A)	6	6	6	16	0	3	3	3	3	3	0	3	蟲系	
ロックスコーピオン(B)	8	5	2	16	0	3	3	3	3	3	0	3	蟲系	ボス・アントリオン戦で出現

Multimode Guide

CHAPTER 4

第四章　マルチモードガイド

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
OFFICIAL COMPLETE GUIDE

MULTI MODE

マルチモードを楽しもう!

シングルモードでのプレイも楽しいが、『FFCC』最大の魅力は、なんといってもマルチモード。ここでは仲間と遊ぶための手順と注意点を紹介しよう。

MULTI MODE ホストとゲストの関係について

マルチモードを楽しむために、まず理解しておきたいのはゲストとホストの関係だ。ゲストとは「ともだちをよぶ」で友だちのゲームに招かれたキャラクターのことで、いわばお客さん。そしてホストとは、ゲストを迎える側のキャラクターたちのことを指しているのだ。

つまりマルチモードを遊ぶ方法はホストキャラバンにほかのセーブデータからゲストキャラクターを呼ぶ方法と、同じセーブデータ内に新しくキャラクターを作ってキャラバンのメンバーを増やす方法のふた通りがあることになる。まずはそれぞれの違いについて理解をしておこう。

図で見るマルチモード

Host ホスト

スロットA

パーティーを編制する

新規にキャラクターCを作成する場合

新規に作成したキャラクターCは、キャラバンの新メンバーとなる。「冒険にでる」でプレイキャラクターとして選択すれば、すでに作成済みのキャラクターAやBとパーティを組める。もちろん、装備品やパラメータは初期状態のまま。

Guest ゲスト

スロットB

キャラクターEを移動

「ともだちをよぶ」の場合

スロットBのセーブデータから、ホストのセーブデータにキャラクターを移動させる。装備、パラメータなどはそのままで移動できるのだ。

●持っていけるもの
キャラクターが移動先に持っていくことができるものは、装備品とアーティファクトのみ。お金やアイテムは持っていけない。

※メモリーカードスロットAに挿したセーブデータで冒険をする場合、スロットAがホスト、スロットBがゲストとなる。
※メモリーカードスロットBに挿したセーブデータで冒険する場合、ゲストキャラクターは呼び出せない。

COLUMN マルチモードを楽しむ2種類の方法

●新規にキャラクターを作成する

ワールドマップのメニューから「冒険にでる」を選び、「なし」と表示されている空欄を選択すると、キャラクターメイキング（P011参照）ができる。キャラクターがふたり以上いれば、マルチモードでの冒険が可能だ。なお、キャラクターは最大8人まで作れるが、空欄がなくなるとゲストを呼べないので、不要なキャラクターは「さくじょ」しよう。

←「なし」を選択すれば、新たにキャラクターを作ることが可能だ。

●ともだちをよぶ

「ともだちをよぶ」を選ぶと、GCのスロットBに挿したメモリーカードから、スロットAのメモリーカードにキャラクターのデータを一時的に移動させることができる。移動したキャラクターはゲストとしてキャラバンに参加し、ホスト側のキャラクターとパーティを組むことも可能だ。育てたキャラクターを持ち寄って、友だちといっしょに冒険を楽しもう。

←ほかのセーブデータから呼んだキャラクターには「ゲスト」と表示される。

パーティーを編制する

A、B、C、Eでのパーティー結成！

ホストとゲストの違い

	手紙	アイテム	お金	アーティファクト
ホスト(A、B、C)	届く	入手可	入手可	入手可
ゲスト(E)	届かない	入手可	入手可	入手可

基本的にホストとゲストに差はないが、唯一ゲストには家族からのてがみが届かない。また、ゲストが元のセーブデータに帰る際、持ち帰れるのはアーティファクトだけとなる。

キャラクターを帰す方法

ホスト側でセーブをしてゲームを終わらせたら、ゲスト側のメモリーカードをスロットAに、ホスト側をスロットBに挿し変えて、「ともだちをよぶ」を実行。これでキャラクターを元に戻せる。

←ゲストを元に戻す作業も「キャラクターの移動」で行なう。

移動中のキャラクターは

別のセーブデータに移動したキャラクターは、「おでかけ中」と表示され、移動先から戻さないと冒険に出ることができない。ただし、そのほかのキャラクターならばプレイは可能だ。

●持って帰れるもの
アーティファクトのみ持ち帰ることが可能。

MULTI MODE

マルチモードでの移動

マルチモードは最大4人での団体行動となる。シングルモードとの違いを理解して、スムーズにキャラバンの旅を進められるようになっておこう。

MULTI MODE ワールドマップ 進路の決定権は1プレイヤーにある

マルチモードの場合、コントローラーポート1にGBAを接続している人がプレイヤー1となり、ワールドマップ上でのキャラバンの移動を担当することになる。だからといってプレイヤー1が勝手に行き先を決めてしまっては、パーティは混乱してしまう。ダンジョン探索のまえにアイテムなどを補充したい仲間もいるだろうから、まずはみんなで相談して目的地を決めるといいだろう。

←ワールドマップでの移動は1プレイヤーが操作を行なう。

MULTI MODE フィールドマップ 画面スクロールの法則

マルチモードで覚えておきたいのが、画面スクロールの中心点。ダンジョンではクリスタルケージが画面中心となり、クリスタルケージが移動しない限りスクロールしない。街では各キャラクターを結んだ中心点が、スクロールの中心となるため各自がバラバラに移動しようとすると画面がスクロールしなくなってしまう。なるべく全員がいっしょに行動するようにしよう。

街から出るときはまず確認

街の出入口付近では、誰かひとりでも街の外に出ると、パーティ全員がワールドマップに戻されてしまう。いったん街を出ると交換などで置いていたアイテムは消えてしまうので、出入口付近ではムダに動き回るべきではない。全員にやり残したことがないかを確認してから街を出よう。

画面の中心はクリスタルケージ

ダンジョンでは、クリスタルケージを中心として画面がスクロールするので、クリスタルケージの動きについていかないと効果範囲から外れてしまい、瘴気でダメージを受けてしまう。できるだけクリスタルケージを運ぶキャラクターの付近にまとまって、集団で移動しよう。

↑街からワールドマップに戻るときは、全員にやり残しがないかを確認のうえ、足並みをそろえて出入口に向かうといい。

←ダンジョンでは、クリスタルケージに合わせて画面がスクロールする。

➡瘴気を浴びないよう、クリスタルケージの運び役と足並みをそろえて移動したい。

MULTI MODE

GC(ゲームキューブ)とGBA(ゲームボーイアドバンス)の画面切り替え

マルチモードでは、各メニューやコマンドリストといったキャラクターの設定をGBAで操作する。その切り替えのしかたと操作方法を解説していこう。

MULTI MODE セレクトボタンで画面の切り替え

GBAのセレクトボタンを押すと、フィールドマップのメニュー画面(P032参照)に操作が切り替わり、GBA画面にメニューが表示される。レーダーを表示していた場合は、Bボタンを1回押すとメニュー画面に戻ることが可能だ。ただし、GBA画面操作中はキャラクターの操作ができなくなる。ダンジョン内で行なう場合は周囲の安全を確認し、念のため仲間に声をかけておこう。

⬅操作切り替え中は顔アイコンを隠すようにGBAマークが点滅して表示される。

➡アイテムの使用や装備の変更など、各種メニューはGBA画面で実行可能だ。

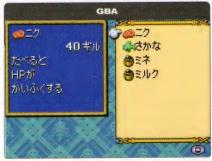
COLUMN 操作切り替え中のキャラクター

GBA画面に操作を切り替えているとき、街中だとキャラクターはその場で待機状態となる。誰かがこの状態になると、ほかのキャラクターが移動したくても画面はスクロールしなくなってしまうのだ。いっぽうダンジョンの場合は、操作切り替え中でもクリスタルケージを運ぶキャラクターを自動で追走してくれるので、置いて行かれる心配はない。仲間に内緒で切り替えておけば勝手に移動してくれるので楽ができる。

⬅モンスターに出会うまでは、自動追走させておくと便利だ。

MULTI MODE お店の店員との会話

かじ屋やアイテム屋と取引する際、複数のキャラクターが同時に話しかけても、街の住人のように「ちょっと待って」と断られることはない。それぞれ個別に対応してもらえるのだ。

店員に話しかけると、そのプレイヤーのGBA画面に売買や合成のメニューが表示され、この画面上で個々の取引を行なうことになる。なお、取引中は操作がGBAに切り替わっているため、キャラクターを動かすことはできないが、取引を終えると再び操作が切り替わり、キャラクターを動かせるようになる。ただし、ほかのプレイヤーが取引中の場合、画面はスクロールしない。

⬆お店での買い物はGBA画面で操作する。同時に店員に話しかけても、それぞれのGBAに買い物画面が表示されるのだ。

MULTI MODE

戦利品の精算

ダンジョンクリア後に行なわれる戦利品の精算。マルチモードではボーナス得点の高い順に獲得できる。高得点を得るためのポイントを探ろう。

MULTI MODE ボーナス条件を確認しあおう!

ダンジョンに入ると、GBAのレーダー画面にはプレイヤーごとにボーナス条件が表示される。基本的にはシングルモードの場合(P056参照)と同じく、得点によってダンジョンクリア後の出現アーティファクトが変化するので、高得点を狙っていきたい。まずはキャラバン全体で獲得する得点を上げておこう。そのために重要なのが、お互いのボーナス条件を確認することだ。メンバー同士で条件が重複することはないので、協力すれば、パーティ全員が高得点をマークするのも難しくはないだろう。各ボーナス条件と得点の関係は次ページの採点表を参考にしてほしい。

⬆レーダー画面の下にボーナス条件が表示される。ダンジョンに入ったら、最初に確認しておきたい。

MULTI MODE ボーナス得点の高いプレイヤーから戦利品を獲得できる

戦利品の精算画面には、シングルモードのときと同じようにアーティファクトや珍しいアイテムが表示され、ほしいものを選ぶことができる。シングルモードと違うのは、獲得する順番で、マルチモードの場合、ボーナス得点の高いプレイヤーから順に戦利品を選ぶことができる。

つまりボーナス条件を満たしつつ活躍するほど、よいアーティファクトを手に入れるチャンスが増え、結果としてキャラクターの成長も早くなるというわけだ。マルチモードで遊ぶときは、協力することも重要だが、パーティの仲間より高い得点を取れるように行動することも大事なのだ。

なお、精算画面でアーティファクトを選ばずにBボタンを押すと、なにも獲得しないで自分の順番を終了することができる。すでに持っているものしか出現しなかったら、この方法で終了させよう。また、ゲストキャラクターもアーティファクトだけは持ち帰ることが可能。そのため、友だちのキャラクター育成を手伝う場合は、自分の順番を終了させ、ほしいものを選ばせてあげよう。

⬆キャラクターの左に表示される数字が、アーティファクトを選択できる順番。仲間よりも先に選べるようになりたい。

MULTI MODE ボーナス得点の計算方法

ボーナス条件は全部で15種類(右表参照)あり、これらは加点法、減点法といった得点計算の方式の違いによって分けることができる。

加点法とは、条件を満たすことによって、得点が加算されていくもの。初期状態は0点になっている。条件が「アイテムをたくさんひろう」なら、アイテムを手に入れるたびに点数が増えていく。

反対に減点法とは、条件に反する行動をしたとき、持ち点から点数が引かれていく計算方式。こちらは初期状態が100点になっている。つまり、「まほうをつかわない」が条件だと、魔法を使うたびに減点されていく。なお、どれだけの点が加算・減算されるかは、ダンジョンによって違うので、下の採点表で算出してほしい。

←精算まえの得点表示。計算方法を覚えて、できるだけ高得点をマークしよう。

ボーナス条件の種類

計算式	条件
加点法	アイテムをたくさんひろう
	おかねをたくさんひろう
	がったいこうげきでてきをたおす
	ひっさつわざでてきをたおす
	まほうでてきをたおす
	たからばこをたくさんあける
	ダメージをあたえる
	なぐりこうげきにたえる
	まほうこうげきにたえる
減点式	ダメージをうけない
	まほうをつかわない
	ひっさつわざをつかわない
	たたかうでてきをたおさない
	じぶんをかいふくしない
	ものをひろわない

条件が加点法の場合

下表でのポイントの合計に、トドメを刺したモンスターの数や、拾ったアイテムの数が加算され、最終的な得点となる。

条件が減点法の場合

100点から下表でのポイントの合計値を引き、それにトドメを刺したモンスターの数、拾ったアイテム数が加算され最終的な得点となる。

採点表

種別	条件	リバーベル街道	ゴブリンの壁	キノコの森	カトゥリゲス鉱山	ティダの村	ジャック・モキートの館	ヴェオ・ル水門	セレパティオン洞窟	デーモンズ・コート	コナル・クルハ湿原	レベナ・テ・ラ	ライナリー砂漠	キランダ火山
加点法	アイテムをたくさんひろう	5	4	5	5	3	8	7	3	5	2	3	3	5
	おかねをたくさんひろう	7	7	7	7	5	10	10	5	7	4	5	5	7
	がったいこうげきでてきをたおす	5	5	5	5	5	7	6	5	5	5	4	5	6
	ひっさつわざでてきをたおす	5	5	5	5	5	7	6	5	5	5	4	5	6
	まほうでてきをたおす	5	5	5	5	5	7	6	5	5	5	4	5	6
	たからばこをたくさんあける	15	8	10	8	7	15	20	9	10	5	8	10	17
	ダメージをあたえる	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	なぐりこうげきにたえる	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	まほうこうげきにたえる	10	10	10	7	5	10	6	6	6	5	4	6	6
減点法	ダメージをうけない	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	まほうをつかわない	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	ひっさつわざをつかわない	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	たたかうでてきをたおさない	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	じぶんをかいふくしない	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	ものをひろわない	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

※表内の数値は、1回条件を満たすたびに加算・減算されるポイントを表している。

MULTI MODE

マルチモードの戦略

戦略の幅が広がるマルチモードだが、多人数だからこそ出てくる注意点もある。ここではフィールドマップ上でおさえておきたいポイントを紹介しよう。

MULTI MODE 操作切り替え中の自動追走

P217で述べたとおり、ダンジョン内で操作画面をGBAに切り替えているキャラクターは、クリスタルケージを運んでいるキャラクターを自動的に追いかけてくれる。とても便利な機能だが、自動追走をしているときは、攻撃も防御もできない完全に無防備な状態でもある。そのため、モンスターが出現したら、すぐさまセレクトボタンを押して操作を切り替えるようにしたい。

←自動追走中は無防備。そのままモンスターに出会うと、戦闘不能になってしまうかも。

MULTI MODE 「おく」と「ひろう」でアイテム交換

メニューでアイテムを選択して「おく」を実行すると、地面にアイテムを置くことができる。置かれたアイテムをほかのキャラクターが「ひろう」ことで、キャラクター間でのアイテム交換が可能だ。ギルも同じ方法で仲間に渡せるが、金額は自由に設定できるようになっている。

しかし渡した相手がゲストだと、そのキャラクターを元のセーブデータに戻したとき、渡したアイテムなどは消滅してしまう。ただ消えてしまうのはもったいないので、ゲストキャラクターが帰るときはお金やアイテムなどを「おく」と「ひろう」で受け渡ししておこう。

←フェニックスのおが余っている場合は、回復役のキャラクターに預けよう。

→「ともだちをよぶ」でゲストキャラクターを帰す前にアイテムは回収しておこう。

COLUMN ゲストの装備品を作るべきか？

装備品は「おく」ことができないため、キャラクター同士での交換や受け渡しは不可能だ。しかし、材料やレシピ、ギルは受け渡しできるので、同じキャラバンに新しいキャラクターを作ったときは、この方法で装備品を一新することができる。ただし、ゲストキャラクターは元のセーブデータに帰ると元の装備品に戻ってしまう。そのため「おでかけ」先で装備品を新調するのは考えものなのだ。

←装備品を作ってもゲストは持ち帰れない。ホスト側のキャラクターにあげてしまおう。

MULTI MODE クリスタルケージの効果範囲

シングルモードではクリスタルケージをモグに運ばせていれば、キャラクターが動き回ったとしても、ある程度はついてきてくれるので、クリスタルケージの効果範囲を気にすることはあまりなかったかもしれない。しかしマルチモードでは、クリスタルケージを地面に置き、全員で戦う機会が多くなる。そのためクリスタルケージの効果範囲が固定され、つい瘴気との境い目を踏み越えてしまうことも多くなるだろう。

瘴気によるダメージはさほど大きなものではないが、積み重なれば深刻なものとなる。ここでは、戦闘中の瘴気によるダメージを極力減らすためのテクニックを、さまざまなケースを想定して紹介していこう。

❋移動中にモンスターと遭遇した!

ダンジョン探索中に遭遇したモンスターと戦うときは、ふた通りの対処法が考えられる。

ひとつは、クリスタルケージの効果範囲を固定してしまう方法。まずクリスタルケージをフィールドに置き、それによってパーティの仲間が行動する範囲を限定しておく。そして前衛のひとりがオトリ役となり、効果範囲中央までモンスターをおびき寄せてくるのだ。こうすれば安全に1体ずつ倒すことができる。

もうひとつは、誰かひとりをクリスタルケージの運び役に専念させる方法だ。運び役は戦闘には直接参加せず、常に各キャラクターの中心にいられるように動き回る。これなら、複数のモンスターを同時に相手にすることもできる。どちらかというと攻め重視の方法なので、前述の方法よりも瘴気ダメージを受けやすくなってしまう。弱いモンスターを蹴散らすときに試すといい。

⬅クリスタルケージを置き、ケージの効果範囲のなかで戦闘をしよう。

➡モンスターが弱いなら、あえてクリスタルケージを置く必要もない。

❋ボスとの戦闘が始まった!!

ボスはHPが高いので、できるだけ短時間で大ダメージを与えるようにしたい。そのためには、クリスタルケージを置いて効果範囲を固定しておくといい。なるべくボスに近い場所がクリスタルケージを置くベストポジションだ。

しかしボスのなかには、ワープ移動するものもいる。たとえばゴブリンの壁に出現するゴブリンキングがその代表例だ。この場合、クリスタルケージを置いて戦うと、ワープ移動されたときに対応が遅れてしまうため、常にクリスタルケージを運びながら戦うほうが効率はいい。ただし、運び役がダメージを受けるとケージは地面に落ちる。とくに困るのが毒を受けたときで、治療しないと毒のダメージが入るたびにケージを落としてしまうのだ。回復役のプレイヤーは、こうしたステータス異常にもすぐ対応できるよう、クリアの魔法もコマンドリストに加えておこう。

⬅ボスの近くまで接近してクリスタルケージを固定すると戦いやすい。

➡ワープ移動するボスとの戦いは、運び役がいなければ追いきれない。

MULTI MODE

マルチモード必勝テクニック

友だち同士でのマルチモードも、ただいっしょに戦うだけでは味気ない。マルチモードならではのテクニックを最大限に活用して戦いを華麗に演出しよう！

MULTI MODE 仲間との協力が戦略のカギ！

せっかく多人数でプレイしているのに、ひとりひとりが勝手に行動していては、マルチモードのメリットを活かすことはできない。マルチモードでは、プレイヤーの数に応じてモンスターの出現数が増え、HPも高くなっている(P059参照)ため、バラバラに戦っていてはシングルモードのとき以上に苦戦することになるだろう。マルチモードの戦闘は、全員の力をひとつにすることが重要だが、だからといって全員で1体のモンスターを攻撃、といった力任せの戦術ではいつか壁にぶつかってしまう。ここでは力を合わせることで相乗効果を生み出すテクニックの数々を紹介する。1足す1を3にも4にもする方法だ。みんなでマスターして、マルチモードをより深く楽しもう。

回復場所をあらかじめ決めておこう！

動き回るキャラクターにケアルをかけるのは意外に難しい。そこで、あらかじめケアルをかけるための回復ポイントを決めておこう。たとえばフィールドに置いたクリスタルケージなど、わかりやすい目印を回復ポイントに決めておけば、ケアルのほしいキャラクターは自分から回復ポイントにくるので、回復役はそこにケアルを連発するだけですむ。とくにボス戦のような長期戦では回復がスムーズに行なえるはずだ。レイズの場合も同様で、戦闘不能になったら「レイズお願い！」と、仲間にひと声かけて回復場所へ向かおう。

←レイズは複数の戦闘不能キャラクターを復活できる。みんなを集めてから使おう。

サンダー剣で反撃封じ

なんの考えもなしに、真正面からモンスターに攻撃しているようではフェニックスのおがいくつあっても足りない。なぜならモンスターも必死で反撃してくるからだ。そこで、反撃を封じてダメージを最小限に抑える戦術を身につけたい。

モンスターに遭遇したら、まずはサンダーと必殺技を連携させ、サンダー剣で攻撃しよう。するとモンスターは気絶状態になる。このスキに再び魔法詠唱と必殺技を溜めておき、動き出したら再度サンダー剣を放つのだ。これを繰り返せば反撃されずに、ダメージを与えていくことができる。なお、雷耐性が高いモンスターには、ブリザド剣を使うといいだろう。こちらでもモンスターの動きを封じることができる。

←まずはサンダー剣で攻撃。ダメージを与えつつ気絶させておき……。

→再び溜めを開始する。モンスターは動けないので、狙いを定めるのも楽。

❁全体魔法でモンスターを足止め

先述のサンダー剣活用術は、1体のモンスターをパーティで集中攻撃するときに有効だ。しかし、マルチモードはモンスターの出現数が多く、乱戦になりやすい。そこで活用したいのが、画面上のモンスターすべてに効果のある連携魔法。

複数のモンスターを同時に足止めすることを優先的に考え、ふたり連携で出せる「サンダガ」「ブリザガ」がオススメだ。それぞれ気絶と氷結の追加効果で、一時的にモンスターを行動不能にできる。連携させるとき、最初に詠唱するキャラクターがユークだと、追加効果の持続時間も長く、身動きできないモンスターを簡単に倒せるのだ。

⬆3人連繋の「サンダガ+1」や、4人連繋の「サンダガ+2」のほうが威力は高いが「サンダガ」のほうが確実に連携できる分、実用的と言える。

❁回復役を攻撃から守れ!

マルチモードでは、各プレイヤーの役割を決めると戦いがグッと楽になる。とくに重要な役割は、回復魔法を使って仲間を助ける回復役だろう。

回復役が魔法詠唱中に攻撃を受けて、詠唱をキャンセルされたり、戦闘不能になったりすると、パーティが一気にピンチになる。そういった事態に陥らないためにも、ほかのキャラクターは戦いながら回復役を守ることも考えて行動したい。また、ケアル詠唱中は回復役だけではなく、回復対象も一緒に守ってあげること。ケアル詠唱中に回復待ちのキャラクターが戦闘不能になってしまうと、せっかく溜めたケアルがムダになるばかりか、新たにレイズの準備をしなくてはならないからだ。前衛が積極的に前へ出て、後衛を守る盾としてきちんと機能していれば、こうした事態も未然に防ぐことができる。敵を引き連れて逃げ回るだけでも、回復のための時間は十分に稼げるだろう。

⬅仲間がピンチ! こんなときはほかの仲間が前に出てオトリになろう。

➡蘇生直後に攻撃されないように、モンスターから離れてレイズだ。

❁ボス戦まえには必ず準備

ダンジョンの奥深くには、ミルラの木を守るボスが待ち受けるエリアがある。このエリアはいったん足を踏み入れてしまうと、前のエリアに戻ることはできず、そのままボス戦に突入してしまうのだ。何の準備もせずにうっかり踏み込んでしまうと、苦戦は免れないだろう。

ボスエリアのまえに到着したら、まずはパーティメンバー全員の状態を確認し、減っているHPの回復や回復用アイテムの交換、コマンドリストの準備などを行ない、ボス戦に備えよう。さらに各キャラクターがどのように役割を分担するかも確認してからボス戦に挑戦するようにしたい。

⬅地形レーダーに赤く表示されている壁を越えるとボスエリアに突入。

MULTI MODE

けちらせキャラバンロード

マルチモードだけのお楽しみ「けちらせキャラバンロード」は、対戦が熱いレースゲームだ。モグスタンプを集めてみんなで対戦しよう！

MULTI MODE モグスタンプを集めてみんなで遊ぼう

モーグリの巣（P064参照）を見つけると、なかにいるモーグリにモグスタンプが押してもらえる。このモグスタンプには9種類のマークがあり、全部で23個スタンプを押せるが、1カ所の巣でもらえるスタンプはひとつだけ。各地に点在するモーグリの巣を探し回るのはなかなか大変だ。

しかしそのぶん、同じマークのスタンプを全て揃えると、ごほうびにミニゲームの「けちらせキャラバンロード」が遊べるようになる。「けちらせキャラバンロード」は対戦型の馬車レースゲームで、ふたり～4人までの同時プレイが可能となっているのだ。

なお、このミニゲームが遊べるのはマルチモードのときだけ。パーティ全員がそれぞれ馬車を操り、熱いレースバトルを繰り広げることになる。日頃は協力し合う仲間ともこのときばかりはライバル。競って、ジャマして、1位を狙え！

⬅同じマークのスタンプを集めると、「ミニゲームであそぶ」という項目が追加。

⬅スタートは、もっとも緊張する瞬間。仲間を相手に激しなレースを繰り広げよう。

MULTI MODE 基本的な操作方法

馬車の操作方法は以下のとおり。実はGBAの画面が「けちらせキャラバンロード」に切り替わったあとにGBAケーブルをGC本体から外すと、ひとりでもミニゲームを遊ぶことができるのだ。そのため、まずは各人が練習してテクニックを磨いてからレースに挑むこともできる。ちなみに、再びGBAケーブルを接続し、いったんGBAの電源を入れ直すと、ゲーム本編に戻れる。

⬅レースをやっている最中でも、テレビ画面で操作方法を確認することができる。

基本操作

Aボタン……加速
Bボタン……減速
Lボタン……魔石を使う
Rボタン…………視点の変更
十字ボタン右……右に曲がる
十字ボタン左……左に曲がる
START……メニューを表示
SELECT……ほかの馬車をチェック

MULTI MODE 馬車の性能を見極めよう

プレイヤーはレース前に、操作する馬車を選ぶことができる。選択できる馬車は、どれも性能が違うので、どの性能がなにを示しているのかをきちんと理解し、コースにあった馬車を選択できるようになっておきたい。なお、馬車の性能は3項目(下図参照)に分かれている。バランスのいいタイプを選ぶか、それとも特化した性能を持つタイプを選ぶか、慎重に考えよう。

←選べる馬車の性能は、コースによって異なる。コースの特性にあった馬車を選ぼう。

馬車の性能比較

馬車の性能は「最高速」「加速」「ハンドリング」の3項目。性能の善し悪しはバーで表示される。バーが長ければ性能が高く、表示の色も違う。青、黄、赤の順に性能がいいので、バーの色を比較の対象にするといい。

TOP SPEED 最高速

馬車の最高速度を表示。高いほどMAXスピードが速いので、最重要視したい項目だ。

ACCELA RATION 加速

馬車の加速度を表示。高いほど速度があがりやすく、早くMAXスピードに到達することができる。

HANDLING ハンドリング

馬車の小回り性能を表示。高いほどハンドル操作が移動に反映されやすく、コーナーを曲がりやすい。

MULTI MODE アイテムを使いこなして1位をめざせ!

コース上には8種類の「こうぶつ」と、3種類の「魔石」が落ちており、馬車で触れると拾うことができる。これらはうまく活用すればレースを有利にできるアイテムばかりなので、それぞれの役割を理解し、効果的に利用しよう。

落ちている食べ物は、キャラクターの「こうぶつ度」によって効果が変わる。好きな食べ物の場合はスピードがアップし、嫌いなものだと大幅にスピードダウンしてしまう。また、3種類の魔石は、手に入れることで一度だけ魔法を使うことができる。この魔法ではライバルを邪魔することが可能だ。各魔法の効果は右のとおりである。

←魔法で逆転の可能性もアップ! 落ちている魔石はゲットしよう。

コース上で拾えるもの

魔石

魔石を拾えばLボタンで魔法が使える。なお、ストックできる魔石は1個のみ。

ファイア

前方に炎の玉を発射。ほかの馬車に命中すれば、スピードをダウンさせられる。

ブリザド

馬車後方に氷の玉を発射してコースを凍らせる。踏んだ馬車はスリップしてしまう。

サンダー

コースに沿って雷の玉を発射。ほかの馬車に命中すると、「ハンドリング」が低下する。

食べ物

こうぶつ度によってスピードが変化。こうぶつ度のバーの色が赤ならアップ、紫だとダウンする。

- しましまリンゴ
- すずなりチェリー
- にじいろぶどう
- ほしがたにんじん
- ひょうたんいも
- まんまるコーン
- ニク
- さかな

MULTI MODE

モグスタンプカードの見方

全部で23個あるモグスタンプは、9つのマークに分類される。同じマークをコンプリートすれば、そのマークに対応したコース(右表参照)で遊ぶことができるようになるのだ。

下図は、すべてのスタンプをコンプリートしたスタンプカードの状態。どのスタンプがどこで入手できるか、図の下の一覧と対応しているので、効率よくすべてのスタンプを集めていこう。

コース出現の法則

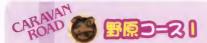
❶ モーグリにスタンプを押してもらう
↓
❷ 同じマークのスタンプを集める
↓
❸ マークに対応したコースでレース可能!

すべてのスタンプを集めれば、どの巣のモーグリに話しかけても全コースでレースができるようになる。

マークとコース対応表

出現コース	コース解説
野原コース1	→P227
野原コース2	→P227
野原コース3	→P227
砂漠コース1	→P228
砂漠コース2	→P228
砂漠コース3	→P228
海岸コース1	→P229
海岸コース2	→P229
海岸コース3	→P229

スタンプカードと入手場所

❶ジャック・モキートの館(P104)
❷カトゥリゲス鉱山(P094)
❸ティダの村(P098)
❹ゴブリンの壁(P082)
❺ティパの港(P080)
❻キノコの森(P086)
❼ヴェレンジェ山(P150)
❽マグ・メル(P148)
❾ライナリー砂漠(P138)
❿コナル・クルハ湿原(P124)
⓫デーモンズ・コート(P120)
⓬ファム大農場(P118)
⓭レベナ・テ・ラ(P130)
⓮アルフィタリア城(P102)
⓯シェラの里(P112)
⓰マール峠(P090)
⓱セレパティオン洞窟(P114)
⓲ティパの村(P074)
⓳ジェゴン川(P092)
⓴リバーベル街道(P076)
㉑ルダの村(P136)
㉒キランダ火山(P144)
㉓ヴェオ・ル水門(P108)

直線とカーブを適度に組み合わせた、もっとも標準的なコース。ただし最後のヘアピンカーブがくせもので、スピードをうまく落とさないとコースアウトしてしまう。ヘアピン後の直線でライバルを追い抜きたい。

CHECK❶ 開始直後に魔石を入手できる。ファイアかサンダーで、目の前のライバルをけちらそう!

CHECK❷ インに深入りするとコースアウトしやすい。そのためコース中央を走るといい。

CHECK❸ ここで食べ物を拾っておけば、ゴール前で一気にスピードを上げることができる。

コースの幅にムラがあり、ポイントによって広くなったり狭くなったりしている。とくに狭い場所はコースアウトしやすいので注意が必要。2本の大きな直線が特徴で、ここがライバルを追い抜く仕掛けどころだ。

CHECK❶ 直線が長いため、ここで食べ物を拾うことができれば一気に逆転できる。

CHECK❷ ここはスピードを上げたままだと曲がりきれない。カーブの前にスピードを落とそう。

CHECK❸ コースがもっとも狭くなっている場所。馬車が密集すると、通行もままならない。

草原コース1の左側半分を切り取ったような形。コースの全長は短いが、選べる馬車の「最高速」が低いため、ゴールまでは長く感じるだろう。またスピードが出ないため、ミスすると挽回のチャンスも少ない。

CHECK❶ 道が狭くなっているため通行しにくい。ここで魔石を使うと命中させやすい。

CHECK❷ ここでファイアの魔石を拾ったら、すぐさまライバルのジャマをしよう。

CHECK❸ 食べ物でのスピードアップが勝敗を分ける。取り逃さないようにしたい。

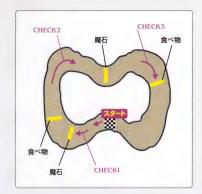
CARAVAN ROAD

砂漠コース1

コースの全長が短く、すぐに1周してしまうため、ひとつでもミスをすると、周回遅れになってしまうことも多い。砂漠コースは全体的に滑りやすいので、なるべく「ハンドリング」の高い馬車で挑もう。

魔石同士が離れているため、回収するのが難しい。スピードを落として拾おう。

高速でカーブに入ると砂で滑ってしまい、うまく曲がることができない。

カーブの直後に現われる食べ物は、インから流れるように走ればスムーズに取れる。

正方形に近い形をしている特殊なコース。「最高速」の性能が高い馬車で挑みたい。直線でサンダーの魔石を使って「ハンドリング」を低下させても意味がないので、4ヵ所あるカーブへ入る前に命中させよう。

直線で食べ物を拾うことができれば、ライバルたちを一気に抜き去ることができる。

スピードを上げたままだと、曲がりきれない。必ず減速してから、コーナーに入ろう。

CHECK3

見通しがいいので、ファイアの魔石を命中させやすい。差を縮めるチャンスだ。

選べる馬車に性能の高いものがない。そのため、プレイヤーのテクニックが非常に重要だ。なお、食べ物を拾ったあとにカーブに突入すると、滑りすぎてしまう。コーナーは減速して慎重に進入しよう。

「魔石」がひとつ置かれているが道幅はかなり狭い。コースアウトに注意して取ろう。

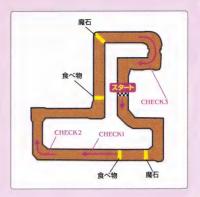
ここで食べ物を拾うと、次のカーブを曲がりきるのが難しい。拾わないのも手だ。

カーブを曲がったあとは直線になっている。なんとしても「こうぶつ」を拾っておこう。

ほとんど直線で構成されているコース。スピードが乗りきったところで直角カーブが待ち受けているのでやっかいだ。海岸コースでコースアウトすると海に落ち、普段よりも大幅にスピードダウンしてしまうので注意！

CHECK❶ 「魔石」でジャマしたあとに「こうぶつ」でスピードを上げられるので逆転しやすい。

CHECK❷ きついカーブがふたつ連続するので、進入する前に必ず減速しておくことが大事。

CHECK❸ トップスピードで曲がりきることは難しい。ふたつめのカーブの手前で速度を落とそう。

非常に入り組んだコースで難度はトップクラス。減速しなければ曲がれない場所が多く、長い直線もほとんどないため、一発逆転を狙うのは難しい。コースアウトしないことが最重要だ。

CHECK❶ 直角コーナーが続くため、減速をくり返さなければコースアウトしてしまうので注意。

CHECK❷ 勢いあまってコースアウトすることも多い。食べ物入手後は気をつけよう。

CHECK❸ ここの直線はライバルを抜き去るポイントでもある。食べ物は絶対に拾おう。

コースの幅が非常に狭いため、ほかの馬車と接触すると押し出されて、コースアウトしてしまうことも多い。馬車の「最高速」に差がないため、コーナーには馬車が殺到する。上手に「魔石」を使ってけちらそう。

CHECK❶ このポイントでスピードを上げられないと、逆転するのが難しくなってしまう。

CHECK❷ 「魔石」を追いかけて、海に落ちてしまっては意味がない。あえて無視するのも手だ。

CHECK❸ コースが狭く、食べ物の奪い合いになりがち。インに沿って走れば取り逃すこともない。

もっとクリスタルクロニクル

冒険者たちの伝言板

この伝言板は、世界を旅するキャラバンたちが足で稼いだ貴重な情報を交換するための場だ。さまざまなキャラバンの知識は冒険の手助けになるものばかり。覚えておけばきっと役立つだろう。

情報交換伝言板

冒険のなかで、ふと頭をよぎるさまざまな疑問。この掲示板に書かれている質問と答えをのぞいてみると、答えが見つかるかもしれませんよ。

Q ボクと仲間で瘴気ダメージが違う？

先日、クリスタルケージの効果範囲の外に出てしまい、瘴気ダメージを食らっちゃいました。当然、HPゲージが減っていったんですけど、なんかボクのHPゲージの減るスピードがほかの仲間よりも早かったんですが、どうしてかなぁ？

A クリスタルケージの効果範囲からはみ出したときの瘴気ダメージの受け方は、種族によって違っておる。リルティ、セルキー、クラヴァット、ユークの順にダメージを受けやすくなっておるから気を付けなさい。おまえさんがリルティならとくに注意が必要じゃな。

⬅種族がユークなら、少しのあいだ瘴気を浴びてもぜんぜん大丈夫。

Q ウソ情報？粘菌も魔石を出すの？

ティダの村にある粘菌（P098参照）を攻撃すると、魔石を出すと聞きました。でも、いくら叩いても出てきません。どうして？

A そのお話は真実です。粘菌を攻撃すれば、かなり高い確率でファイアの魔石を出します。ですが、ご自身がすでにファイアの魔石を持っていると、いくら粘菌を叩いても魔石は出現いたしません。粘菌のある場所まで行ったときにファイアを持っていないようでしたら、叩いて入手してはいかがですか？

⬅吐き出した魔石を拾わないで叩き続けると、こんなにいっぱい！

Q HPゲージが勝手に回復した？

道を歩いているときに、どうやらHPゲージが自動的に回復しているようなんだ。それはすごくうれしいんだけど、回復するスピードはいつも違うような気がして……。この差はどこから出てくるか知ってる人いますか？

A クリスタルケージの効果範囲にいると、HPゲージは徐々に回復していきますよ。回復する量は、およそ35秒でHPゲージ半分。ですから、モンスターとの戦闘で傷ついたときは、しばらくじっとしていれば、HPゲージを回復させられます。回復スピードの件ですが、クリスタルケージを持ち上げていると、およそ15秒でHPゲージ半分を回復できますよ。だいたい2倍の早さで回復できますから、覚えておいてくださいね。クリスタルケージはクリスタルと一体になっているから、こんな不思議な効果があるみたいです。

⬆まわりにモンスターがいなければ、クリスタルケージを持ったままじっとしていよう。するとHPゲージが回復する。

Q フェニックスのおいりませんか？

フェニックスのおが余っています。ひとつはコマンドリストにセットしたから、残りを買ってくれる人いませんか？

A おいおい、フェニックスのおは売っても25ギルにしかならないから、もっと有効に活用したほうがいいよ。フェニックスのおをアイテムとして使うと、必殺技や魔法と同じようにターゲットリングが出るだろう。このリングにほかの魔法を連携させれば、マジックパイルが発動するんだ。つまり、使い切りのレイズってこと。もちろんシングルモードでも使えるから、モグの攻撃魔法を重ねれば、スロウやホーリーの連携魔法も使えるようになるって寸法さ。それにフェニックスのおはキャラバンのお守りみたいなものだから大事にとっときな。

⬅レイズの魔石がない場合は、少しもったいないがフェニックスのおで代用しよう。

Q キャラバンを引っ張ってくれる生き物について

いつもキャラバンを引っ張ってくれる馬みたいな生き物だけど、あれって一体なんだろうね？ ボクの知ってる馬とは少し違う気がするけど……。

A こらこら。普段お世話になっているのに、そんなことも知らんのか？ まったく最近の若いキャラバンときたら……。よいか？ あの馬の名前はパパオマスといい、通称パパオと呼ばれておる。8人乗った馬車でもグイグイと引っ張ってくれる力強さと、草食動物なので飼育しやすい、というところがキャラバンで使われている理由じゃな。

⬅パパオマスは、世界中のキャラバンに愛されている旅の仲間だ。

知っ得伝言板

思わず「へぇ～」ってうなずいてしまうような、知っておくと得する情報は、ぜひこちらまで。世界の裏側やヒミツを解き明かそう!

サボテンダーのトゲトゲ

サボテンダーの攻撃手段は「はりせんぼん」だが、手に入るのは「はりいっぽん」だけ。倒したときに999本の針は折れてしまうからだそうだ。

何年目までプレイした?

ゲームが何年目までプレイできるかも気になるよね? 経過年数は99年目までカウントされて、100年目以降は「∞年目」と表示されるんだって。

「こうぶつ」以外の食料品

「こうぶつ」以外の食料品は、ステータス上昇の効果こそないがHPは回復できる。ハート1個回復するのは「ミネ」「ミルク」「ふしぎなえきたい」で、2個回復するのは「いなかパン」だけだ。覚えとけよ!!

⬅カラダにいい「ふしぎなえきたい」だが、好むのはユークだけとか。

あるある伝言板

冒険はいつも順調とは限らない。なぜかいつもくり返してしまうミスも……。あなたの「あるある!」をぜひとも聞かせてください。

おいおい……。

友達とマルチモードをプレイするとき、GBAケーブルと通信ケーブルを間違えて持ってくる。

だからホーリーだってば

「せぇ～のぉ～、ホーリー!」って言ってんのにレイズとケアルを間違える。

リルティなのに……

魔法の苦手なリルティを使っているのにボーナス条件が「まほうでダメージをあたえる」。

不運

ダンジョンの序盤で死んでしまったときは、なかなかレイズやフェニックスのおが出ない。

ファイラだってば!

「せぇ～のぉ～、ファイラ!」って言ってんのにグラビデになってしまう。

⬅ファイアをブリザドかサンダーと間違えている人は誰ですか?

ユークなのに

ぼうぎょが低いユークを使っているのにボーナス条件が「てきのこうげきにたえる」。

回復役なのに……

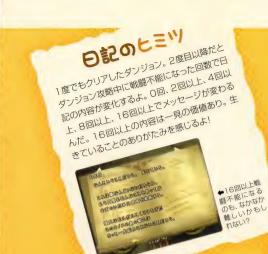
レイズを使えるキャラクターから戦闘不能になる。

本気で戦闘不能

「いよいよボス戦だ!」というときに限ってGBAの電池が切れてしまう。

日記のヒミツ

1度でもクリアしたダンジョン。2度目以降だとダンジョン攻略中に戦闘不能になった回数で日記の内容が変化するよ。0回、2回以上、4回以上、8回以上、16回以上でメッセージが変わるんだ。16回以上の内容は一見の価値あり。生きていることのありがたみを感じるよ!

⬅16回以上戦闘不能になるのも、なかなか難しいかもしれない?

不思議な不思議なユークの体

全身を甲冑で包み、決して人前では素顔をさらそうとはしないユークたち。謎の多い彼らだが、その姿を隠しているのにはワケがある。じつは魔法の力を最大限に発揮するために、真の姿を隠しているのだそうだ。その甲冑の中身は果たして……?

⬅フサフサした愛らしい手も「じつは手袋では?」という噂も……。

どっちなの

マップが表示されているナビゲーターは、よく「こっち!」というが、それでは右か左かわからない。

⬅ナビゲーターがしっかりしないと、みんなでウロウロ……。

まだなの?

ゲームを始めるとき。みんなの目がモニターを向いているのにひとりだけGBAを見ているのは接続が遅い人だ。

人違い

自分と友だちのキャラクターを間違え、操作しているつもりになってしまう。そんなとき、自分のキャラクターは画面外でダメージを受けている。

守銭奴

レイズをお願いすると「いくら出す?」と聞き返してくる人がいる。

よくばりだから

ボーナス条件が「アイテムをひろわない」だと文句を言い出すヤツがいる。

ともだちをよべない

『FFCC』のデータが入っていないメモリーカードを持ってきてしまう。

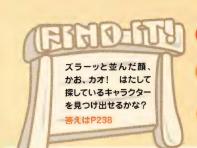
電気は大切に

ゲームを終わらせたとき。GCの電源は切るが、GBAの電源は切り忘れる。

ビビビッ!

マップが表示されているプレイヤーはクリスタルケージの効果範囲からはみ出しやすい。

⬅GBA画面ばかり見て進みすぎると、瘴気を浴びることにもなってしまうぞ。

『FFCC』で思う存分に楽しんだら、ちょっと一息。みんなでモーグリーやキャラクターを探して遊んでみよう。ランクは初級、中級、上級。はたして誰がいちばん最初に見つけられるかな?

FIND-IT!

モーグリがワンサカ登場! お世話になったスティルツキンと相棒のモグはどこにいる?

答えはP238

初 級 問 題

その1 スティルツキンを探せ

その2 モグを探せ

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B							
C							
D							
E							
F							

その1　うるふへっどを探せ

その2　うるふれっぐを探せ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									
J									

その3 くろまどうを探せ

その4 黒騎士は何人いる？

その5 モグは何匹いる？

その6 右側を向いているのは何人いる？

10 11 12 13 14 15 16 17 18

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

特製カードシールの使いかた

本書に付いている『FFCC』特製カードシールは、なんと何回でも貼ったりはがしたりできる！　表面がツルツルしたところなら、どこでも好きなところに貼って遊べるのだ。はがしたあとがベトベトになることもないから安心してね。ただ、シール面に油やホコリがつくと接着力が弱くなるので注意しよう。
もうじき発売になる『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル トレーディングカード』も併せてコレクションしよう！

『モーグリをさがせ！』解答集
＜初級問題＞　その1：C-6　その2：E-3
＜中級問題＞　その1：F-6　その2：B-3
＜上級問題＞　その1：J-12　その2：B-7　その3：D-8　その4：3人（F-5,C-16,G-11）
その4：2人（D-15,A-3）　その6：9人（B-2,B-7,B-12,C-9,E-13,G-16,H-17,I-3,I-9）

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクルがトレーディングカードになりました。クリスタルキャラバンの冒険記に登場するキャラクター達がカードになった、ファン必携のビジュアルコレクションです。

2003.9.26 On Sale

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル トレーディングカード　全81種類
1パック（10枚入り）400円＋税　1ボックス（15パック入り）6000円＋税

【発行元】株式会社エンターブレイン 東京都世田谷区若林1-18-10 【発売元】株式会社エンターブレイン営業局 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03-5433-7850
【eb! TC URL】http://www.enterbrain.co.jp/tc/

CHARACTER DESIGN / Toshiyuki Itahana.

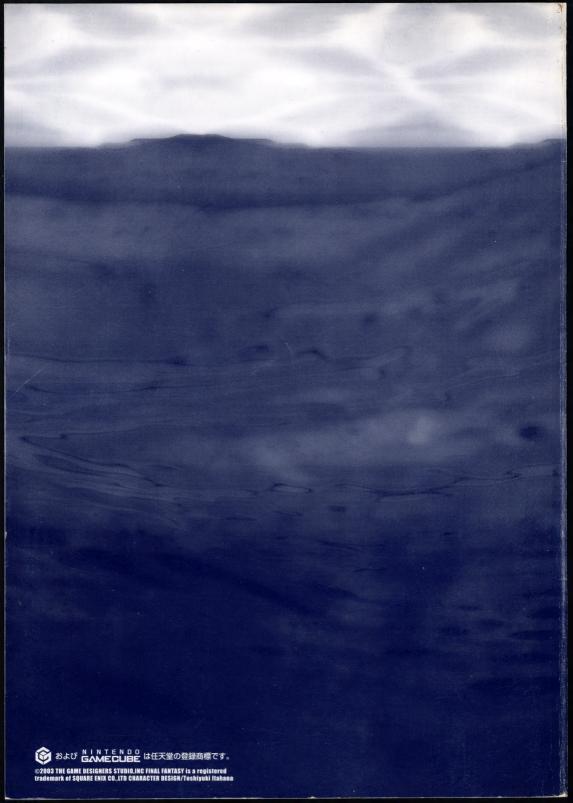
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES OFFICIAL COMPLETE GUIDE

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル　公式コンプリートガイド

2003年10月1日　初版発行

編集	三井大輔（ファミ通書籍編集部）
構成・執筆	あおきぶんた（有限会社スパート）
	赤堀卓士（有限会社スパート）
	天野慎介
	加山竜司（有限会社スパート）
	畠山欣文（有限会社スパート）
データ協力	林　佑樹
デザイン監修・装丁	中島　俊（ファミ通書籍編集部）
本文デザイン	有限会社キューファクトリー
マップ作成	鵜沼安希雄（MOGUELEFF）
図版イラスト	安田浩章
校正	竹下陽子／古川香苗
監修・協力	株式会社スクウェア・エニックス 第2開発事業部
発行人	浜村弘一
編集人	野田稔
編集長	坂本武郎
副編集長	宮沢晶美
業務部	高橋敦子
印刷	共立印刷株式会社
発行所	株式会社エンターブレイン 〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 電話　03-5433-7850（営業局）

ISBN 4-7577-1594-3
●1191939
Printed in JAPAN

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル カードシール

ISBN4-7577-1594-3

C0076 ¥1200E

エンターブレイン

定価 本体1200円 +税